3 x CD-ROM w zeszycie

Cztery pełne wersje gier!

nr ind. 337-285 ISSN 1427-7301

CHIP SPECIAL

grudzień 1998 nr 8(22) 30 zł

Gry na PC

100 hitów polskiego rynku

40 grywalnych wersji demo

Pełne wersje gier:

- Crimson Wars
- Pool Academy
- Przygody Hariboya (PL)
- Stellar Mercenaries

ISSN 1427-7301

Hardware dla graczy: karty graficzne i dźwiękowe, akceleratory 3D, kontrolery gier

Environmental Audio™ – So Real It Has To Be Live!

Doprawdy warto wypróbować tę najnowocześniejszą kartę dźwiękową! Sound Blaster Live! wprowadza nowy wymiar dźwięku i dystansuje profesjonalny sprzęt audio stosowany w studiach filmowych Hollywood. Sound Blaster Live! realizuje technikę generowania dźwięku przestrzennego Environmental Audio™, tworząc dźwięk tak realistyczny, że wydaje się być słuchany na żywo! Dzięki wspaniałej syntezie muzycznej 256 ścieżek i wzbogacaniu dźwięku na bieżąco możemy się rozkoszować muzyką jak podczas koncertu na żywo - tak dynamiczną, jakbyśmy się znajdowali w samym środku orkiestry. Sprzętowo przyspieszana funkcja Environmental Audio Extensions™(EAX™) karty Sound Blaster Live!, obsługująca najnowsze programy, dostarcza wrażeń wykraczających daleko poza tradycyjny dźwięk przestrzenny (3D). Oferuje również nowe możliwości i oszałamiające efekty, które wzbogacają dźwięk we wszystkich istniejących grach i programach multimedialnych poprzez użycie prawdziwego cyfrowego przetwarzania.

Sound Blaster Live! with Environmental Audio — So Real It Has To Be Live!

Korzyści oferowane przez Sound Blaster Live!

1 Profesjonalnej jakości syntezatory i cyfrowe wejście/wyjście zapewnia jakość dźwięku, która porównywalna jest jedynie z cyfrowymi systemami dźwiękowymi stosowanymi w kinach.

2 Wydajny system przetwarzania dźwięku. Dzięki procesorowi dźwięku EMU10K1 każdy sygnał jest przetwarzany z 32-bitową dokładnością, 192 dB, 48kHz z ośmiopunktową interpolacją, aby wygładzić dźwięk pochodzący z dowolnego źródła.

3 Environmental Audio udoskonala dźwięk w istniejących programach. Doświadczcie głębokości i realizmu wykraczającego poza istniejące systemy dźwięku przestrzennego. W istniejących grach i aplikacjach możecie zastosować zaprogramowane środowisko, takie jak sala koncertowa, jaskinia lub „pod wodą", aby uzyskać niewiarygodne efekty dźwiękowe.

4 Wyjście do wielu głośników. Otaczające dźwięki (surround-sound) w komputerze osobistym tworzone są dzięki wbudowanej obsłudze dwóch lub czterech głośników.

5 Karta cyfrowego wejścia/wyjścia. Ta opcja sprzętowa zapewnia cyfrowe wejście/wyjście S/PDIF i przełom w stosowanych wejściach/wyjściach MIDI przez zastosowanie złącza MIDI DIN. Złącze Digital DIN umożliwia dołączenie w przyszłości do ośmiu cyfrowych głośników.

6 256-ścieżkowa synteza muzyki. Niezwykła możliwość generowania do 256 ścieżek oferuje daleko lepszą jakość i wydajność niż profesjonalny sprzęt muzyczny.

7 Standard Sound Blaster PCI. Sound Blaster Live! zapewnia niemal idealną zgodność ze standardem Sound Blaster na magistrali PCI.

8 Environmental Audio Extensions™ (EAX™). Obsługa programu sterującego karty. EAX™ jest otwartym standardem, który umożliwia najszersze wsparcie producentów oprogramowania.

9 Internetowa strona Sound Blaster Live! - www.sblive.com Odwiedźcie naszą stronę WWW, by znaleźć na niej ostatnie aplikacje, rozszerzenia i sterowniki.

10 Bogaty zestaw oprogramowania. Zadziwiający pakiet oprogramowania wzbogacającego korzyści oferowane przez kartę Sound Blaster Live!

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Creative Labs (Irl) Ltd., Oddział w Warszawie, 00-764 Warszawa, ul. Sobieskiego 110/3; tel./fax: +22 646 52 15, tel. +22 646 52 16

Autoryzowani Dystrybutorzy:

ABC Data Sp. z o.o. /CHS (tel.:+22 676 09 00); COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o (tel. +22 51 79200); DATRONTECH Poland (tel. +22 675 28 30); JTT Computers S.A. (tel. +71 374 58 00).

© Creative Technology Ltd. All brand and product names listed are trademarks or registered trademarks, and are properties of their respective holders

Czas na rozrywkę

Gry komputerowe pojawiły się wkrótce po powstaniu pierwszych pecetów. Wcześniej, gdy w wielkich przedsiębiorstwach królowały Odry i RIAD-y, operatorzy w wolnych chwilach tworzyli kalendarze lub pieczołowicie składali fragmenty tekstu, przez co na długiej wstędze perforowanego papieru uzyskiwali wydruk Misia Yogi lub roznegliżowanej panienki. Gdy na rynku pokazały się ZX Spectrum, czyli słynne „gumiaki", można było nabyć gry zajmujące do 40 KB, nagrywane na taśmach magnetycznych, wczytywane do pamięci przez kilkanaście minut. Znakomite platformówki, PacMany, strategie i gry zręcznościowe dawały zajęcie na wiele godzin.

W miarę rozwoju techniki, gdy zwiększano ilość pamięci w komputerach, dodawano koprocesory graficzne i dyski twarde, rosły możliwości programistów oraz oczekiwania grających. Kolejne standardy wyznaczały komputery Commodore 64, Atari i Amiga, później pod strzechy trafiły pierwsze pecety. Cóż z tego, skoro ich pamięć operacyjna nie wystarczyłaby dzisiaj nawet do zapamiętania stanu gry, a zegar 4,77 MHz nie dałby sobie rady z obliczeniami. Postęp techniki jest tak wielki, że niektóre współczesne produkty zajmują kilka CD-ROM-ów, wymagają szybkiego procesora Pentium II i najlepszego akceleratora 3D. To zapewne nie koniec – w zanadrzu czekają płyty DVD, funkcje rozpoznawania mowy, tanieją procesory, pamięci są coraz szybsze i pojemniejsze. Można się spodziewać, że za kilka lat wspaniałe dziś gry będą uważane za relikty minionej epoki.

W naszym zeszycie próbujemy przedstawić krótką charakterystykę polskiego rynku gier komputerowych. Prezentujemy opisy ponad 100 produktów już dostępnych bądź dopiero zapowiadanych jako hity najbliższych tygodni. Przy każdym tytule piszemy między innymi o wymaganiach sprzętowych, często podajemy też przybliżoną cenę, choć ten ostatni parametr należy traktować wyłącznie orientacyjnie.

Specjalnie dla graczy przygotowaliśmy krótki poradnik hardware'owy. W czterech artykułach omawiamy karty graficzne, akceleratory 3D, karty dźwiękowe i kontrolery gier, a wszystko to pod kątem ich wykorzystania do grania na pececie. Niekiedy bowiem wystarczy wymiana któregoś z tych elementów, aby uzyskać lepszą jakość ulubionej strzelanki lub symulatora wyścigów.

Na trzech CD-ROM-ach znajduje się 40 grywalnych wersji demo znanych produktów dla różnych odbiorców: od najmłodszych, spragnionych spokojnej, za to kolorowej zabawy, po starych wyjadaczy, dla których gra kojarzy się z częstym, celnym strzelaniem lub szybką jazdą. Mamy też dla naszych Czytelników cztery gry w pełnych wersjach: Przygody Hariboya – multimedialną przygodówkę dla dzieci, Stellar Mercenaries – symulator gwiezdnego myśliwca, Crimson Wars – wojenną strategię czasu rzeczywistego, i Pool Academy – symulację bilarda. Obszerna oferta sprawia, że z CD-ROM-ów powinni być zadowoleni wszyscy, dla których świat gier komputerowych nie kończy się na windowsowym Pasjansie.

Redakcja CHIP Special życzy wielu godzin dobrej zabawy.

SPIS TREŚCI

2 **Od redakcji**

6 **Pełne wersje gier**
Crimson Wars, Przygody Hariboya, Pool Academy, Stellar Mercenaries – opis produktów

SPRZĘT

8 **Kurs na 3D**
Opis współczesnych kart graficznych

13 **Akcelerator nie tylko dla wybrańców**
Sposoby przyspieszania wyświetlania grafiki

16 **Cyfrowa orkiestra**
Karty dźwiękowe i głośniki w grach

19 **Pełna kontrola**
Urządzenia służące do interakcji człowieka z komputerem

OPISY GIER

22 **Ashgan**
Młody wojownik wędruje przez krainę pełną potworów, pułapek i zagadek

22 **Asteroids**
Sterujemy statkiem kosmicznym, niszcząc wszystkie napotkane asteroidy

23 **Battlezone**
Udajemy się w kosmos, by szukać tam bezcennych złóż

24 **Black Dahlia**
Detektywistyczna przygodówka. Zaczynamy od wykrywania agentów

25 **Caesar III**
Symulacja ekonomiczna. Zakładamy miasto i dbamy o jego rozwój

26 **Championship Manager 97/98**
W tej grze zarządzamy drużynami piłki nożnej

27 **Chessmaster 6000**
Najnowsza, ulepszona wersja programu szachowego

28 **Colin McRae Rally**
Symulator rajdów samochodowych. Oferuje prawie 50 tras o różnym stopniu trudności

29 **Command & Conquer: Tiberian Sun**
Najnowsza wersja znanej strategii czasu rzeczywistego, tym razem w wersji izometrycznej

30 **Commandos – Behind Enemy Lines**
W militarnej grze dywersanci mają zadać bolesne ciosy Trzeciej Rzeszy

31 **Conquest Earth**
Wybieramy między podbojem Ziemi a jej obroną przed najeźdźcami

32 **Creatures 2**
Symulacja życia. Hodujemy stworzonka i staramy się zapewnić im jak najlepsze warunki rozwoju

33 **Daikatana**
Gra łącząca cechy FPP i RPG

34 **Deathtrap Dungeon**
Chcąc zdobyć ukryte bogactwa, musimy pokonać pilnujące je smoki

35 **Delta Force**
Przeobrażamy się w komandosa i realizujemy zlecone nam zadania

36 **Dune 2000**
Rywalizujemy z dwoma rodami o władzę nad planetą

37 **DOMINION: Storm over Gift3**
Wplątujemy się w konflikt cywilizacji chcących zdobyć tajemniczy artefakt

37 **Dungeon Keeper**
W tej grze jesteśmy potworem, który chroni skarby

38 **F/A-18E Super Hornet**
Symulator lotu. Po krótkim treningu wyruszamy w przestworza

F1 Racing Simulation
Gra przenosi nas na tory Formuły 1

40 **F-16 Multirole Fighter**
Symulator lotu myśliwcem oparty na udoskonalonym enginie F-22 Raptor

MIG 29 Fulcrum
Realistyczny symulator lotu myśliwcem MIG 29 z 40 misjami

41 **Fifth Element**
Przygodówka. Trzeba znaleźć brakujący element broni przeciw siłom ciemności

Fighter Pilot
Symulator lotu myśliwcem bojowym z dużą dawką walk powietrznych

42 **FIFA 99**
Kolejna, jeszcze doskonalsza symulacja gry w piłkę nożną

43 **Fighting Force**
Bijatyka. Wybieramy jedną z czterech dostępnych postaci i ruszamy na ulice miasta

44 **Final Fantasy VII**
Grupa bojowników przemierza świat, walcząc z żołnierzami korporacji

45 **Flight Unlimited II**
Symulator lotu samolotem cywilnym. W tej grze nie bierzemy udziału w żadnych walkach

46 **Future Cop: L.A.P.D.**
Przygodowa gra akcji. Policjant w brutalny sposób zaprowadza porządek w Los Angeles XXII wieku

47 **Gangsters – Organized Crime**
Gra strategiczno-symulacyjna. Wcielamy się w bossa lokalnej mafii i próbujemy zawładnąć miastem

48 **Grand Prix Legends**
Symulacja jazdy samochodami Formuły 1. Akcja rozgrywa się w sezonie 1967

49 **Grim Fandango**
Manny pracuje przy transporcie zwłok. Postanawia coś zmienić

50 **Heart of Darkness**
Mały chłopiec wyrusza na poszukiwanie ukochanego psa

51 **Heavy Gear II**
Gra strategiczno-symulacyjna. Staczamy pojedynki w zróżnicowanej scenerii

52 **Heretic II**
Chodzimy po mieście. Często posługujemy się przy tym bronią i magią

53 **Heroes of Might and Magic III**
Militarna strategia osadzona w fantastycznym świecie

54 **Herkules. Animowana Bajka**
Interakcyjna bajka edukacyjna nawiązująca do mitologii greckiej

Herkules: Gra Akcji
Niezwykłe przygody Herkulesa – produkt wytwórni Walta Disneya

55 **Hexplore**
Przygody krzyżowca poszukującego tajemniczego manuskryptu

56 **Imperium Galactica**
Oficer zarządzający życiem na koloniach planetarnych musi się wykazać, jeśli chce awansować

57 **Incoming**
Trójwymiarowa strzelanka. W różnych sceneriach stawiamy czoło Obcym

58 **International Rally Championship**
Symulator wyścigów samochodowych

59 Little Big Adventure 2
Przygody odważnego wojownika

Legacy of Time
Agent służb specjalnych musi obronić Ziemię przed Obcymi

60 Knockout Kings
Symulator walki bokserskiej

61 Michael Owen's WLS 99
Symulacja rozgrywek piłkarskich

Might & Magic VI
Wyjaśniamy tajemnicę zniknięcia królewskiej rodziny

62 Monaco Grand Prix
Symulacja wyścigów Formuły 1

63 Mortal Kombat 4
Klasyczny symulator walki wręcz

64 Mortyr
Wędrujemy po hitlerowskich kazamatach, strzelając do wrogów

65 Moto Racer 2
Dosiadamy motocykla i wyruszamy na trasę rajdu

66 Myth: The Fallen Lords
RTS. W świecie fantazy trzeba zwalczyć plagę upiorów

67 Muppet Treasure Island
Młody bohater poszukuje legendarnej Wyspy Skarbów

NASCAR 99
Wyścigi samochodowe na popularnych torach NASCAR

68 NBA Live 99
Symulacja gry w koszykówkę

69 Need for Speed 3
W grze ścigamy się z czasem, konkurentami i policją

70 NHL 99
Symulacja hokeja na lodzie. Należy zestawić drużynę i poprowadzić ją do zwycięstwa

71 Nightmare Creatures
Gra przygodowa. Przeszukujemy mroczne zaułki Londynu

72 Oddworld: Abe's Oddysee
Niewolnik Abe postanawia uratować ziomków od rzezi

73 Omikron
Przygodówka, w której trzeba wcielić się w postać Obcego

74 Outcast
Będąc komandosem musimy wyłączyć lecącą sondę kosmiczną

75 People's General
Tym razem czołgi biorą udział w walce zjednoczonych sił amerykańsko-rosyjskich przeciw Chińczykom

76 Pięciopak
Zestaw pięciu gier dla młodszych użytkowników komputerów

77 Populous: the Beginning
Zostajemy szamanem, ale to za mało. Musimy osiągnąć status boga

78 Postal
Okrutna gra-jatka

79 Pył
Przeszukiwanie księżyca, gdzie grozi wiele niebezpieczeństw

80 Quake 2
Strzelanka pełna przemocy i zabijania

81 Quake 2: The Reckoning
Mission Pack do Quake'a 2

82 Railroad Tycoon 2
Budujemy linię kolejową z infrastrukturą

83 Rainbow 6
Oddział komandosów wkracza do boju

84 Rayman Designer
Platformówka. W 24 misjach trzeba szukać 100 petard

85 Redline Racer
Tym razem dosiadamy motocykla

86 Requiem – Wrath of the Fallen
Heroiczny Malachiasz walczy z legionami upadłych aniołów

87 Revenant
RPG. Dzielny bohater przemierza dziwną, niebezpieczną krainę

88 Riven
Spokojna wędrówka przez piękne okolice. Zamiast bezustannego strzelania musimy wytężyć szare komórki

89 Sid Meier's Alpha Centauri
Kontynuacja Civilization. Koloniści szybko podzielili się na wrogie frakcje

90 Sim City 3000
Budujemy miasto, ustalamy podatki i zwalczamy przeciwności losu

91 Sin
Dzielny pułkownik walczy z krwiożerczymi mutantami

92 Skullmonkeys
Plastelinowy ludek, porwany na obcą planetę, przeżywa wiele przygód

93 Small Soldiers
Dwie armie żołnierzyków walczą o dominację

94 Spec Ops: Ranger Assault
Symulacja pola walki

SpyCraft
Gra przygodowa z agentem CIA w roli głównej

95 Sub Culture
Przygody w podwodnej krainie

96 Take no Prisoners
Walka z przestępcami i gangsterami

Tonic Trouble
Gra dla dzieci. Mały Ed musi odnaleźć zagubiony przedmiot

97 Test Drive: Off Road
Prowadzenie pojazdów z napędem na cztery koła

Tiny Tank
Przygody małego czołgu, który musi uratować świat przed armią robotów

98 Test Drive 5
W tej grze jazda samochodem może dostarczyć wielu mocnych wrażeń

99 The X-files: The Game
Gra detektywistyczna utrzymana w tajemniczym klimacie Archiwum X

100 Thief: The Dark Project
Wcielamy się w postać złodzieja

101 Total Annihilation
Kosmiczna gra strategiczna SF

102 Tomb Raider I i II
Niebezpieczne podróże i odkrywanie fascynujących tajemnic

103 Tomb Raider III
Najnowsza część przygód Lary Croft

104 Trespasser
Młodą dziewczynę czekają walki z dinozaurami

105 Ultima Ascension
Podczas wędrówki poznajemy przyjaciół i spotykamy wrogie bestie

106 Unreal
Trójwymiarowa gra akcji wymagająca częstego strzelania

107 V2000
Od wyniku starcia Ziemian z Obcymi zależy przyszłość ludzkości

108 WarGames
Ludzie walczą o przeżycie w świecie opanowanym przez roboty

110 Warhammer 40K: Chaos Gate
Prowadzimy do boju marines

Warlords III
Mieszanka strategii i fantazy

111 World Air Power: Israeli Air Force
Symulator lotu myśliwcem

World War II Fighters
Symulator lotu samolotami z czasów drugiej wojny światowej

112 X-Com: Interceptor
Walki elitarnej jednostki myśliwców z najeźdźcami z kosmosu

113 Xenocracy
Dowódca międzyplanetarnych sił zbrojnych musi utrzymać porządek w przydzielonym mu obszarze działań

114 Informacje o producentach
Adresy WWW producentów i dystrybutorów gier opisywanych w zeszycie

Obsługa CD-ROM-ów

Dla każdego coś miłego

Na płytkach dołączonych do zeszytu umieściliśmy cztery pełne gry oraz 40 grywalnych dem ang. playable demos). Staraliśmy się, aby były one zróżnicowane tematycznie. Są tu więc kolorowe gry przygodowe dla dzieci, symulacje kosmicznych batalii oraz krwawe strzelanki. Mamy nadzieję, że każdy znajdzie na krążkach coś dla siebie. Opisy dem znajdują się w dalszej części zeszytu, w tym miejscu podajemy krótkie informacje o pełnych wersjach.

Przygody Hariboya

Jest to ciekawa propozycja dla najmłodszych. Bohaterem gry jest mały chłopiec ratujący królestwo Czekolandii przed niebezpieczeństwem. Kraina Czekolandii zamieszkana jest przez trzy rodzaje słodyczy. Każda grupa żyje w innych czasach: w Rzymskim Imperium, Średniowieczu i na Dzikim Zachodzie. Hariboy wędruje po planszach i rozwiązuje kolejne zagadki, korzystając z pomocy spotykanych po drodze przyjaciół. Jego głównym za-

daniem jest odnalezienie trzech magicznych ksiąg, zanim uczynią to piraci. Zamiarem tych ostatnich jest przejęcie kontroli nad dostawami słodyczy na Ziemię.

Dodatkowe utrudnienie polega na tym, że przejście do innej krainy wymaga sporo wysiłku i nie jest możliwe w dowolnej chwili. Szczególną uwagę należy zwrócić na strój – osoba w stroju trapera nie będzie mile widziana w krainie średniowiecza.

Hariboy musi się spieszyć. Piraci bowiem nie zasypiają gruszek w popiele. Chłopiec porusza się zgodnie z naszymi poleceniami, które wydajemy myszą. Aby na przykład wejść do domu, musimy kliknąć myszą drzwi, poczekać, aż wrota się otworzą, a później ponownie kliknąć w tym samym miejscu.

Gra jest adresowana do wszystkich dzieci, które potrafią utrzymać myszkę w dłoni. Teksty wyświetlane są jednocześnie odczytywane przez lektora. Musimy jedynie dysponować kartą dźwiękową.

Crimson Wars

Ponad dwieście lat upłynęło od pierwszego kontaktu z wrogimi oddziałami Kesh-Rhan. Po pierwszych zbrojnych starciach, dzięki mobilizacji wszystkich sił wypędzono zaprzysięgłych wrogów poza Układ Słoneczny. Tylko garstka obcych nadal ukrywa się we Wszechświecie.

Gdzie indziej ziemskie megakorporacje, rządząc żelazną ręką, walczą między sobą o wpływy. Na Marsie, który już uniezależnił się od Ziemi, sześć firm dąży do podporządkowania sobie rywali. Równowaga sił na Czerwonej Planecie jest bardzo krucha. Układ sił może zostać zburzony przez przybycie odłamów Kesh-Rhan na marsjańską orbitę.

Gra należy do gatunku RTS (ang. Real Time Strategy), czyli strategii czasu rzeczywistego. Wcielamy się w szefa jednej z korporacji. Naszym zadaniem jest wydobycie jak największej ilości surowców, dzięki czemu znacznie wzmocnimy naszą armię. Musimy tworzyć jednostki bojowe zdolne do eksploracji terenów i obrony naszych zdobyczy. Trzeba też pamiętać o budowaniu elektrowni, wyszukiwaniu użytecznych budynków oraz ochronie jednostek inżynierskich.

Po uruchomieniu gry wybieramy misję, w której chcemy uczestniczyć. Na ekranie pojawi się komunikat od nazych przełożonych, precyzujący cel i strategię działania. Jeśli mamy fundusze, kupujemy amunicję i budujemy nowe jednostki, które bardzo się nam przydadzą w czasie walki. W przypadku niepowodzenia możemy się spodziewać gorzkiej wymówki przełożonego i odesłania na przeszkolenie. Na szczególną uwagę zasługuje dynamiczna muzyka odtwarzana w tle.

Pool Academy

Każdy z nas kiedyś obserwował elegancko ubranych panów, którzy za pomocą kija bilardowego potrafią czynić cuda na zielonych stołach. Być może dziwiliśmy się, w jaki sposób jednym ruchem ręki można wbić kilka kul naraz. Nie ma w tym jednak żadnej magii. Potrzebna jest jedynie znajomość praw fizyki, matematyki, zręczność i odrobina szczęścia. Przekonamy się o tym, uruchamiając grę Pool Academy. Jest to symulator gry w dwie odmiany bilarda.

Autorzy aplikacji postarali się, abyśmy czuli się jak na prawdziwej sali z zielonymi stołami. Po uruchomieniu gry przesuwamy wskaźnik myszy na ekranie, podświetlając w ten sposób jeden z widocznych stołów bilardowych. Klikamy ten, który nam odpowiada. Możemy jeszcze zmienić niektóre reguły gry lub na przykład powiększyć łuzy, jeśli nasz poziom gry nie pozwala nam jeszcze grać na poziomie zaawansowanym.

Widoczny na ekranie kij bilardowy przesuwamy, używając lewego przycisku myszy. Wciśnięcie i przytrzymanie prawego przycisku umożliwia zwiększenie lub zmniejszenie siły uderzenia. Puszczając przycisk powodujemy uderzenie białej bili. W tym momencie zmienia się widok z kamery i uzyskujemy wyraźny podgląd całego stołu.

Pomocna może być opcja symulowania torów kul po planowanym uderzeniu. W każdej chwili możemy też obrócić stół i celować do innej bili niż proponuje komputer. Łatwo też zmienić punkt zetknięcia kija z bilą – zamiast uderzenia centralnego przydaje się czasem podkręcenie.

Stellar Mercenaries

Imperium zostało założone w 2027 roku przez zwycięzców gwiezdnej wojny, koalicję Tanic. Rasa ta wygrała dzięki wysokiemu poziomu zaawansowania technologicznego. Kiedy imperium Tanic zaczęło się rozpadać, a kolejne systemy zaczęły go opuszczać i realizować własne plany, w pierwotnie potężnej armii Tanic zaczęła się szerzyć korupcja i demoralizacja.

Na pierwszy znak secesji, imperator szybko użył swych sił zbrojnych, ale doznał druzgocącej klęski porażki. Żołnierze byli tak zdezorganizowani i nieprzygotowani, że uciekli w dalekie głębiny galaktyki, a później zostali najemnikami, piratami i przemytnikami. Gracz jest jednym z nich.

Głównym zadaniem w grze jest zdobycie statusu najwyższego rangą najemnika: Generała Floty. Im wyższa jest ranga gracza, tym więcej ma on broni i energii, co bardzo pomaga w ukończeniu kolejnych misji.

Nasze zadanie wybieramy po uruchomieniu gry. Możemy zdecydować się na ataki na statki kosmiczne lub wrogie bazy. Nie zapomnijmy o kupnie broni i energii. Początkowo, jako najemnik bez żadnego doświadczenia, dysponujemy ograniczoną gotówką. Pomyślne zrealizowanie zadania spowoduje, że stan naszego konta wzrośnie. Przed następnym startem będziemy więc mogli pokusić się o zakup droższych, ale jednocześnie bardziej zaawansowanych i skutecznych rodzajów broni.

Gra zawiera prosty, ale dość szczegółowy system pomocy. Osoby chcące szybko poznać tajniki wykorzystywania klawiszy oraz strategię gry powinny wydrukować zawartość pliku printme0.txt, kopiowanego na dysk twardy.

Inne produkty

Przy uruchamianiu trzech ostatnio opisywanych gier szybko zauważymy, że w czasie ich instalacji na dysku pojawiły się dodatkowe pozycje. Są to między innymi Backgammon, Minigolf i proste szachy. Ta ostatnia gra nie ma, niestety, nic wspólnego ze sztuczną inteligencją, a jedynie zastępuje planszę.

Spis wersji demo

CD-ROM nr 1

BattleZone
Commandos – Behind Enemy Lines
DOMINION: Storm over Gift3
Fifth Element
Fighting Force
Final Fantasy VII
Grim Fandango
Hexplore
Incoming
Moto Racer 2
Need for Speed 3
Nightmare Creatures
Oddworld: Abe's Oddysee
People's General
Populous: The Beginning
Quake 2
Railroad Tycoon 2
Redline Racer
Tomb Raider III
Total Annihilation

CD-ROM nr 2

Delta Force
Grand Prix Legends
Sin
Small Soldiers
WarGames
Warlords III – Darklords Rising
Xenocracy

CD-ROM nr 3

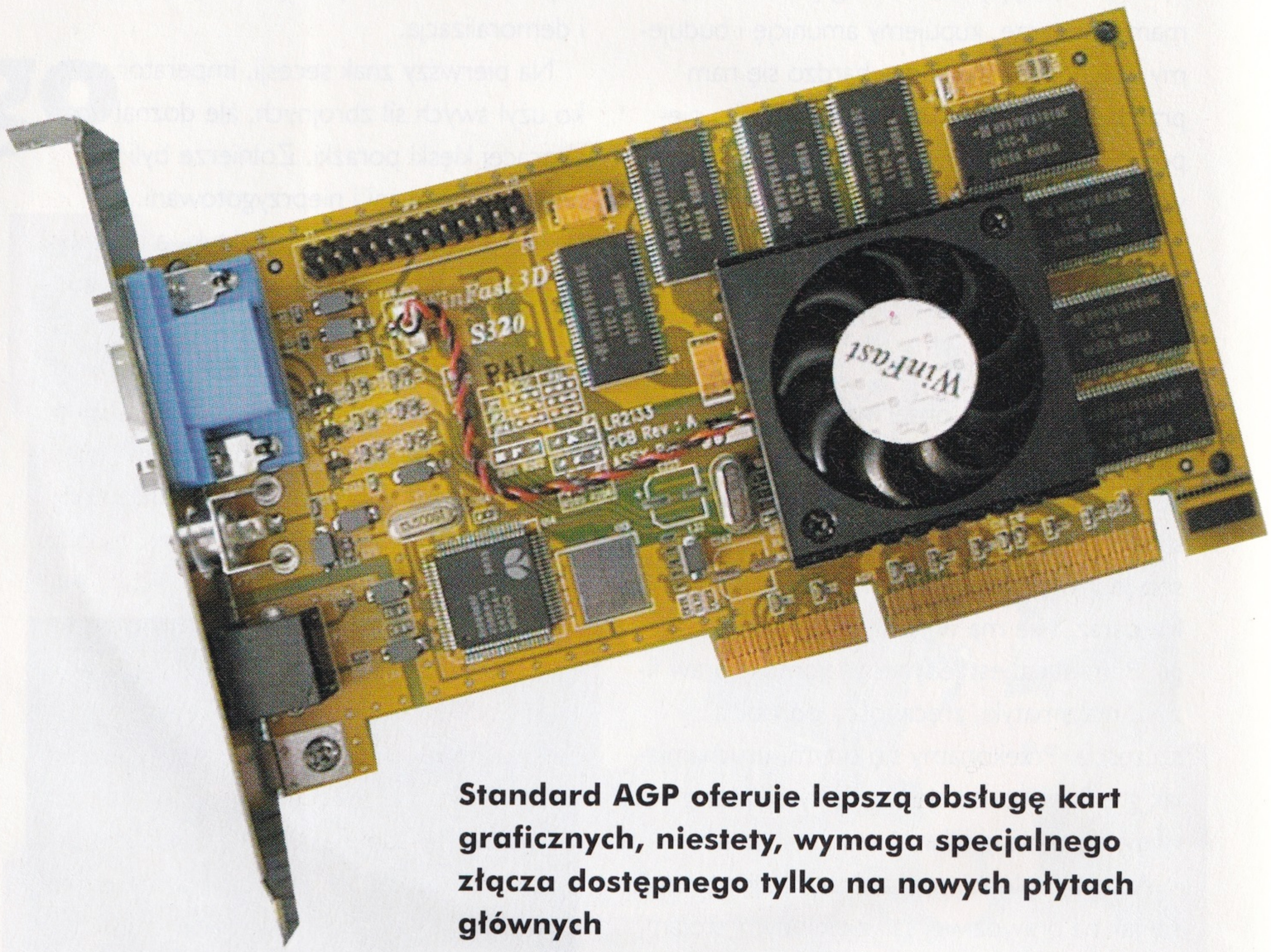
Black Dahlia
Caesar III
Heart of Darkness
Heavy Gear 2
Heretic 2
Myth: The Fallen Lords
NHL 99
Sub Culture
Test Drive 5
Trespasser
V2000
World War II Fighters
X-Com: Interceptor

Kurs na 3D

Osoby grające we współczesne gry komputerowe nie mają problemu z wyborem procesora – im szybszy, tym lepszy. Trudniej jest ocenić przydatność pozostałych elementów sprzętowych. Nasz hardware'owy przewodnik dla graczy rozpoczynamy od przeglądu kart graficznych. W kolejnych artykułach omówimy: akcelelatory 3D, karty dźwiękowe oraz kontrolery używane do obsługi najnowszych gier.

Każda karta graficzna składa się z kilku elementów. Pierwszy z nich, wymieniany najczęściej, to układ graficzny. Od jego możliwości i prędkości zależy wydajność całej karty. Drugą bardzo ważną składową jest pamięć RAM. Jej ilość wpływa zarówno na prędkość karty, jak i na obsługiwane tryby rozdzielczości. Kolejnym elementem, odpowiedzialnym głównie za poprawne działanie całego urządzenia, jest BIOS – specjalny program różny dla poszczególnych modeli, który znajduje się zawsze w małej krzemowej kostce. Nowe urządzenia wyposażane są w tzw. FlashBIOS umieszczony w programowalnych kościach, dzięki czemu można go w prosty sposób uaktualniać. Nieodłączną częścią karty jest również złącze służące do komunikacji z komputerem – tzw. magistrala. Starsze karty wyposażone są w złącza typu ISA, EISA lub Vesa Local Bus. Obecnie stosuje się magistrale PCI oraz coraz częściej AGP. Niemal na każdej karcie znajduje się także jedno lub więcej specjalnych złączy wykorzystywanych do połączenia z innymi urządzeniami – np. tunerem TV lub kartą dekodera MPEG. Standardem w tym przypadku jest 34-pinowy Feature Connector. Ostatnim elementem każdej karty jest „śledź". Na nim umieszczone jest 15-pinowe złącze D-Sub, do którego podłącza się kabel sygnałowy łączący kartę graficzną z monitorem.

Istnieją jednak bardziej rozbudowane modele. Najczęstszym dodatkiem, który można spotkać na kartach graficznych, jest para wyjść TV (w standardach Composite i S-Video). Dzięki nim obraz można wyświetlić nie tylko na monitorze, lecz także na telewizorze. Co prawda, jakość w podstawowym trybie 640×480 pikseli



Standard AGP oferuje lepszą obsługę kart graficznych, niestety, wymaga specjalnego złącza dostępnego tylko na nowych płytach głównych

pozostawia zwykle wiele do życzenia, jednak gry uruchamiane najczęściej w oknie o wielkości 320×200 pikseli lepiej wyglądają na większym telewizorze niż małym domowym monitorze. Kolejnym elementem, łączącym się często z dodatkowym układem na karcie, są wejścia wideo/TV. Dzięki nim obraz pochodzący z zewnętrznego źródła – np. telewizora, magnetowidu lub kamery – można wyświetlić na ekranie monitora. W przypadku urządzeń posiadających takie rozszerzenie niemal zawsze pojedynczą klatkę (nieruchomego lub ruchomego obrazu) zapisać można w postaci pliku graficznego. W bardziej zaawansowanych modelach zarchiwizujemy całe sekwencje wideo. Podczas nagrywania należy jednak przyjąć rozsądne (zwykle stosunkowo niskie) parametry, gdyż w przeciwnym razie nagrany obraz nie będzie płynny.

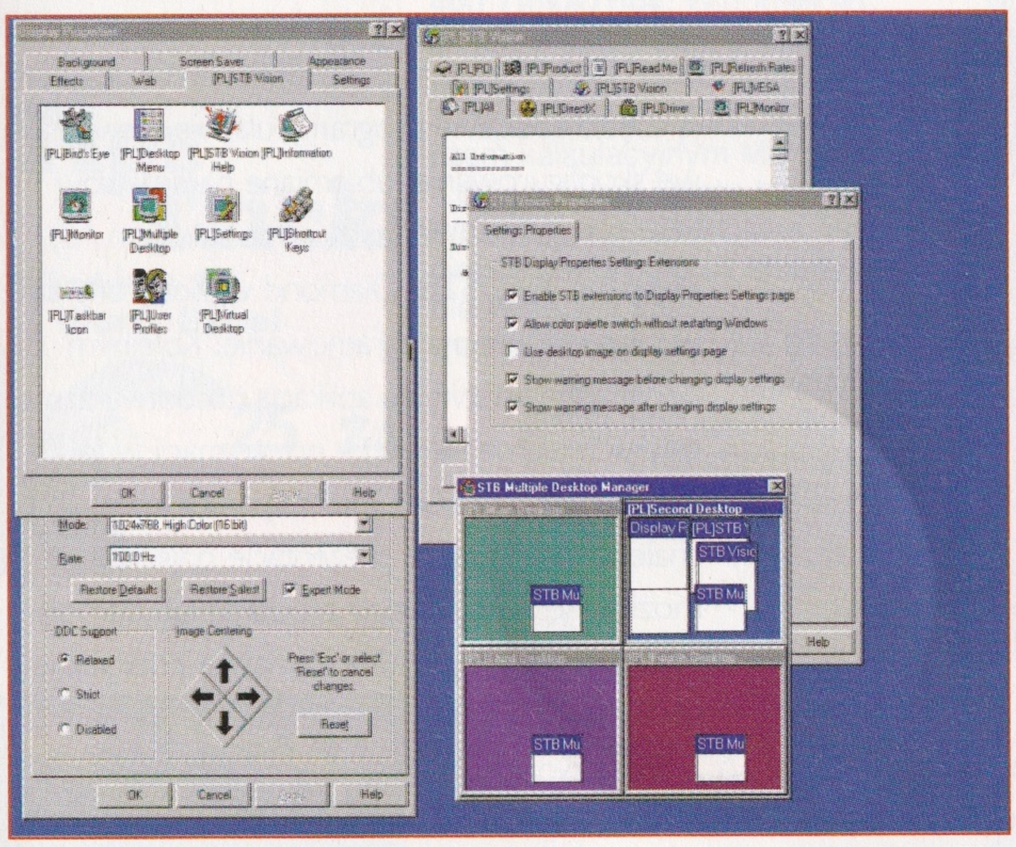
Nieco inną grupę stanowią karty zawierające dodatkowe komponenty. Niektóre modele wyposażone są np. w tuner TV, czasami współpracujący z dekoderem teletekstu. Niejednokrotnie na kartach instalowane są również dodatkowe układy, odpowiedzialne np. za sprzętową obsługę formatu MPEG-2 (filmy DVD).

Niektórzy producenci nie montują jednak wspomnianych rozszerzeń od razu. Standardowy model zawiera tylko specjalne złącza, do których włożyć można „kartę córkę" pełniącą funkcję jednego z wymienionych wcześniej modułów. Niestety, wszelkie dodatki wpływają na znaczny wzrost ceny.

Procesor – ważna rzecz

Sercem każdej karty graficznej jest procesor. Najprostsze urządzenia wyposażone są w tanie układy 2D, radzące sobie z obsługą podstawowych aplikacji biurowych i nadające się przede wszystkim do prostych zastosowań graficznych (zdjęcia, schematy, animacje). Nie oznacza to jednak, że grafika 2D jest słabo rozwinięta. W grupie układów 2D znajdują się również bardzo wydajne procesory, wykorzystywane np. przez projektantów korzystających z systemów typu CAD. Niestety, ich przydatność w domowym pececie jest raczej niewielka.

Obecnie odchodzi się już od produkcji układów zajmujących się tylko obsługą 2D, gdyż ze względu na szybki rozwój multimediów powszechne stały się trójwymiarowe obrazy. Niemal każdy procesor montowany na nowych kartach znakomicie radzi sobie z zastosowaniami 2D, a różnice między szybkim i wolnym układem są z reguły nieodczuwalne.



Markowe sterowniki oferują użytkownikom znacznie więcej funkcji do odpowiedniego skonfigurowania karty graficznej

Istotną częścią nowych procesorów jest zatem podsystem obsługujący funkcje 3D. Przed współczesnymi układami graficznymi projektanci wszelkiego rodzaju programów (w tym głównie gier) stawiają bardzo wysokie wymagania, podzielone na dwie grupy.

Pierwsza dotyczy obsługi funkcji 3D. Im więcej operacji układ może wykonać sprzętowo (wszelkie zmiany punktów i ich nowe pozycje wyliczane są przez procesor znajdujący się na karcie graficznej), tym szybsza jest cała karta, a wyświetlany obraz jest lepszej jakości. Dzieje się tak, ponieważ podczas wyświetlania obrazu główny procesor komputera jest zajęty wieloma innymi czynnościami (np. wczytuje dane z napędu CD-ROM, obsługuje dźwięk), przez co każde dodatkowe zajęcie, jak obsługa funkcji 3D, spowalnia cały komputer.

Drugim ważnym parametrem układów 3D jest oczywiście wydajność obsługiwanych funkcji. W słabych procesorach, które bardzo wolno przeliczają niektóre efekty 3D, zastosowanie obsługi sprzętowej przynosi czasami gorszy skutek niż tryb programowy, w którym całość oblicza jednostka centralna. Sytuacja taka występuje między innymi w przypadku układu ViRGE firmy S3.

Oprócz wymienionych zadań współczesne układy obsługują czasami dodatkowe funkcje. Wraz z ekspansją czytników DVD-ROM i zawartych na nich filmów pojawił się nowy, bardzo wymagający standard kompresji MPEG-2. Na początku, aby zdekompresować zapisane w takim formacie informacje, niezbędna była dodatkowa karta pełniąca funkcję dekodera. Obecnie niemal wszystkie układy wspierają procesor komputera w żmudnych obliczeniach, a niektóre modele (np. Mpact-2 czy Riva TNT) same zajmują się pełną obróbką zakodowanego obrazu. Podobnie wygląda sytuacja z wspomnianymi już wejściami i wyjściami wideo/TV. Najczęściej do ich obsługi na karcie instalowany jest dodatkowy układ (np. firmy Brooktree), implementacja zaś odpowiednich funkcji w samym chipsecie należy jeszcze do rzadkości.

Ostatnim rozszerzeniem rozwijanym głównie za sprawą producentów gier są akceleratory graficzne. Pierwsze modele składały się z prostych układów 2D i specjalnie dedykowanych procesorów zajmujących się obsługą zarówno funkcji 3D, jak i bardziej wymagającego trybu OpenGL, udostępniającego o wiele wyższą jakość wyświetlanych obrazów. W nowych kartach wszystkie trzy funkcje pełnione są przez jeden procesor – patrz artykuł o akceleratorach do gier. Niestety, duża wydajność procesora najczęściej pociąga za sobą jego wysoką temperaturę podczas pracy. Dlatego też niemal na wszystkich nowych układach graficznych instalowane są radiatory – nakładki z metali łatwo przewodzących ciepło o specjalnych kształtach mających dużą powierzchnię, przez którą odprowadzane jest ciepło.

Worek bez dna

Pamięć jest jednym z tych czynników, których zawsze jest za mało. Pierwsze karty VGA wyposażone były w 256 KB pamięci, co w zupełności wystarczało do ówczesnych zastosowań. Niestety, wraz z pojawieniem się graficznych systemów, takich jak Windows, zapotrzebowanie na pamięć karty graficznej zaczęły znacznie wzrastać. Szybko okazało się, że podwojenie pamięci do 512 KB nie dało oczekiwanych rezultatów, przez co w krótkim okresie standardem stały się urządzenia wyposażone w 1 MB pamięci RAM. Gdy i tej zaczynało brakować, na kartach zaczęto instalować puste podstawki, do których każdy bardziej wymagający użytkownik włożyć mógł kolejne kości.

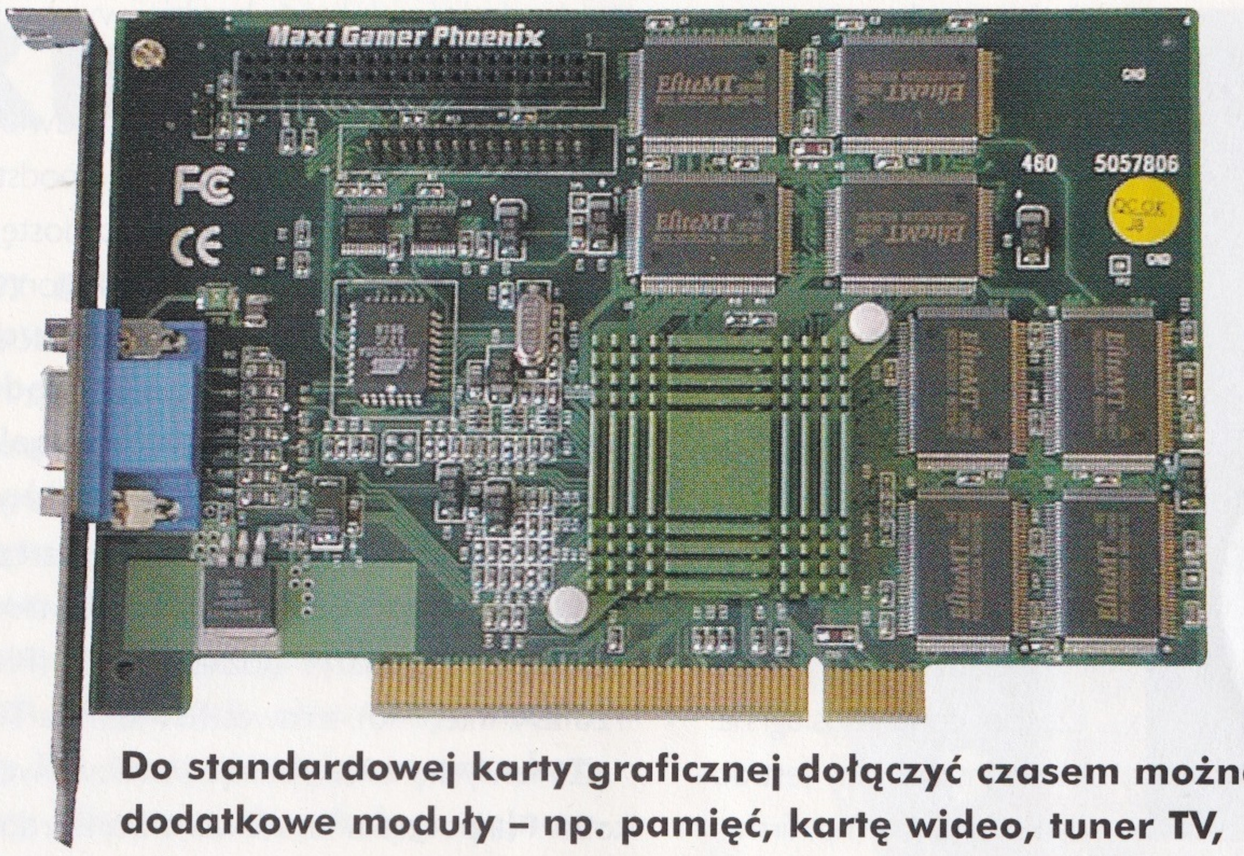
Producenci podzielili się jednak na dwie grupy. Jedni proponują standardowe podstawki, do których pasują specjalne kości dostępne niemal we wszystkich sklepach. Inni montują specjalne złącza, opracowane do modułów własnej produkcji. Takie rozwiązania są z reguły o wiele droższe. Problem z rozszerzaniem pamięci powoli jednak zanika. Nowe karty niemal zawsze wyposażone są w wystarczającą ilość 4 MB pamięci. W najnowszych układach jej ilość zwiększyć można do 8 MB (Riva 128 ZX, Intel 740), a nawet 16 MB (Riva TNT).

Zmieniły się także rodzaje instalowanych kości. Na początku instalowano standardowe pamięci DRAM. Po opracowaniu szybkich układów pamięci operacyjnej EDO RAM niemal od razu stworzono ich odpowiedniki dla kart graficznych EDO DRAM. Obecnie pamięć tego typu instalowana jest tylko w najtańszych modelach. Standardem stały się natomiast kości SDRAM i lepiej przystosowane do obsługi grafiki SGRAM. W niektórych modelach znaleźć można jeszcze bardzo wydajne, lecz rzadziej stosowane kości RDRAM (ET6x00 lub Mpact-2) bądź WRAM (MGA, Number Nine).

Jeden pas to za mało

Karta graficzna instalowana jest w komputerze w jednym z kilku możliwych slotów (specjalnych złączy służących do montażu kart rozszerzeń). Pierwsze modele VGA obsługiwane były przez 8- lub 16-bitową magistralę ISA. W późniejszym okresie, aby zaradzić stale zwiększającym się wymaganiom, zarówno użytkowników, jak i nowych programów, opracowano bardziej wydajne magistrale – Vesa Local Bus (będącą rozszerzeniem standardu ISA) i stosowaną głównie w serwerach EISA. Jednak obie zostały wkrótce wyeliminowane przez stosowaną do dziś szynę PCI.

Najnowsze karty graficzne, oprócz złącza do podłączenia monitora, wyposażone są niejednokrotnie w złącza wideo i TV w standardach S–Video i Composite



Do standardowej karty graficznej dołączyć czasem można dodatkowe moduły – np. pamięć, kartę wideo, tuner TV, telegazetę

Jej duża przepustowość (do 132 MB/s) znacznie lepiej nadawała się do obsługi wielu urządzeń jednocześnie – w tym wymagającej karty graficznej. W dziedzinie komputerów największy postęp wymuszają najczęściej projektanci oprogramowania. Przeładowanie programów i gier dodatkowymi animacjami lub specjalnymi efektami wpływającymi na poprawę jakości i atrakcyjności wyświetlanego obrazu pociągnęło za sobą konieczność opracowania nowej, bardziej przepustowej szyny danych. Powstała zatem nowa magistrala – AGP (Accelerated Graphics Port) – przystosowana wyłącznie do obsługi kart graficznych.

W porównaniu z szyną PCI dwukrotnie zwiększono częstotliwość zegara (z 33 MHz do 66 MHz), co spowodowało wzrost maksymalnej przepustowości do 266 MB/s. Najnowsze modele oznaczane jako AGP 2x taktowane są obecnie zegarem 133 MHz i umożliwiają wymianę informacji z prędkością do 528 MB/s. Dodatkowo karty pracujące na magistrali AGP w razie konieczności mogą korzystać z pamięci operacyjnej komputera. Takie rozwiązanie sprawia, iż w standardowej konfiguracji nie muszą one zawierać dużych ilości pamięci, gdyż w razie potrzeby jest ona udostępniana z zasobów standardowej pamięci operacyjnej. Niestety, nowa technologia ma jedną niedogodność, odczuwaną przede wszystkim przez posiadaczy starszych płyt głównych. Aby skorzystać z karty graficznej AGP, należy dysponować płytą ze specjalnym slotem, instalowanym dopiero w nowych modelach płyt głównych.

Ważne dodatki

Nawet najlepsza karta graficzna nie jest wiele warta bez odpowiednich sterowników, skutecznie wykorzystujących jej możliwości. Ze względu na bardzo szybkie zamiany i krótki okres pojawiania się ich nowych wersji, odpowiednie pliki dostarczone na dyskietkach lub płycie wraz z kartą nie są najnowsze. Warto zatem od czasu do czasu przejrzeć serwis WWW producenta karty w poszukiwaniu nowych wersji sterowników.

Coraz częściej uaktualnienia udostępniane są w dwóch wersjach. Pierwsza, mająca certyfikat producenta systemu, dla którego jest przeznaczona (np. w przypadku Windows – Microsoftu), gwarantuje stabilne działanie urządzenia. Druga, zwykle bardziej wydajna, wykorzystuje wszystkie możliwości karty. W jej przypadku producent nie gwarantuje jednak całkowicie poprawnego działania, choć z reguły przykre niespodzianki należą do rzadkości.

Najmniej problemów będą mieli użytkownicy popularnych „okienek" Microsoftu. W nowych produktach sterowników nie brakuje zarówno do wersji 95/98, jak i NT. Posiadacze innych systemów (np. OS2/Warp lub Xwindows) często nie będą mogli skorzystać z nowych kart lub będą musieli odczekać dłuższy okres na pojawienie się odpowiednich plików.

Oprócz zbiorów niezbędnych do poprawnego funkcjonowania karty producenci dołączają często specjalne programy ułatwiające właściwe skonfigurowanie lub zmianę parametrów pracy urządzenia. Wszystkie modele firm Ati, Hercules, Elsa, STB, Diamond wyposażone są w takie właśnie oprogramowanie. Kolejnym dodatkiem jest zwykle aplikacja do odtwarzania plików multimedialnych – np. animacji w formatach AVI i MPEG. Dość często na kompakcie znaleźć można także prezentacje opisujące możliwości zakupionego produktu lub demonstracyjne wersje gier umożliwiające praktyczne sprawdzenie jakości i prędkości urządzenia.

W przypadku niemal każdego nowego produktu dołączane są także sterowniki DirectX, przyspieszające jego działanie. Najczęściej są one instalowane od razu z kartą. Najnowsza wersja nosi numer 6.0 i jest dostępna na serwerach Microsoftu oraz wielu producentów kart graficznych.

Co wybrać

Pozostaje jeszcze odpowiedzieć na pytanie, który produkt dostępny na rynku wybrać. Odpowiedź nasuwa się sama po przeanalizowaniu gotówki przeznaczonej na kartę graficzną do gier. Za niecałe 300 zł kupić można urządzenie wyposażone w dobry układ nVidia Riva 128, obsługujący wszystkie najważniejsze funkcje – 2D, 3D i OpenGL. Nieco droższe, ale i szybsze, są modele bazujące na kościach nVidia Riva ZX i Intel 740. Ich wyższą cenę rekompensuje dłuższa lista obsługiwanych funkcji 3D i większa ilość zainstalowanej pamięci RAM – najczęściej 8 MB. Dla najmniej oszczędnych, wymagających osób idealną propozycją są najnowsze produkty, w których oprócz 16 MB pamięci zainstalowano układy 3Dfx Voodoo Banshee lub nVidia Riva TNT. Bardzo wysoka wydajność ostatniego wymienionego układu (Riva TNT) potwierdzona została w najnowszej – trzeciej! – wersji Quake'a, zatem zakup najnowszych modeli kart będzie z pewnością dobrą inwestycją.

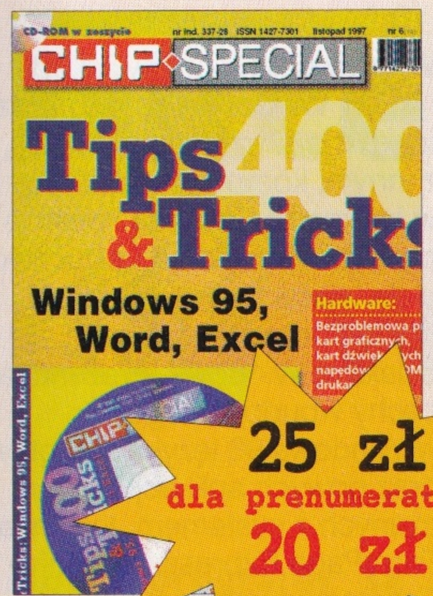
Robert Dec

Przykładowe ceny kart graficznych

Producent	Model	Magistrala	Chipset	Pamięć	Cena
STB	Velocity 128	PCI/AGP	nVidia Riva 128	4 MB	250 zł
STB	Velocity 4400	AGP	nVidia Riva TNT	16 MB	700 zł
Diamond	Viper V330	PCI/AGP	nVidia Riva 128	4 MB	250 zł
Diamond	Viper V550	AGP	nVidia Riva TNT	16 MB	800 zł
Creative	3D Blaster	PCI	3Dfx Banshee	16 MB	900 zł

OFERTA

CHIP SPECIAL



400 Tips&Trics: Windows 95, Excel, Word – zbiór praktycznych wskazówek usprawniających pracę z systemem Windows 95 oraz arkuszem kalkulacyjnym Microsoft Excel 7.0 i edytorem tekstu Microsoft Word 7.0. Na CD-ROM-ie: najciekawsze programy shareware'owe dla Windows 95, wersje demonstracyjne 32-bitowych aplikacji. Przeglądarka ułatwi obsługę oprogramowania zgromadzonego na CD-ROM-ie.

25 zł
dla prenumeratorów:
20 zł

Hitware 5 – ponad 300 sprawdzonych i przetestowanych programów przeznaczonych wyłącznie dla Windows 95. 68 stron dokumentacji oraz indeks programów z aktualnego i poprzednich wydań „HITWARE". Obejmuje aplikacje z różnorodnych kategorii m.in.: grafika, multimedia, Internet, edukacja, rozrywka oraz najlepsze programy 1997 roku – „Shareware Industry Awards". Na CD-ROM-ie: ponad 300 programów dla Windows 95 oraz aktualne wersje najlepszego shareware'u z ubiegłego roku.

20 zł
dla prenumeratorów:
16 zł

Word 97 – omówienie bardziej zaawansowanych funkcji pakietu w ramach pracy z dokumentem, wykorzystania narzędzi Worda, sposobów pracy z plikami posługiwania się polami, tworzenia i obrabiania tabel. Kolejne zagadnienia dotyczą praktyki, m.in. formatowania, tworzenia gazetki, wydruku nalepek, faksowania i generowania dokumentów HTML. Oddzielny rozdział zawiera szereg porad. Na dwóch CD-ROM-ach: interakcyjny, multimedialny kurs obsługi Worda z wieloma praktycznymi poradami i ćwiczeniami. Dołączony słownik zawiera objaśnienia ponad 100 terminów związanych z obsługą komputera, systemu Windows 95 i Worda.

30 zł
dla prenumeratorów:
24 zł

Windows 95 w 5 minut – 41 krótkich „5-minutowych" kursów obsługi Windows 95, które usprawnią Twoją pracę z systemem. Każdy z nich pozwoli na lepsze poznanie możliwości systemu i dostarczanych wraz z nim aplikacji, ułatwi optymalną obsługę i konfigurowanie Windows 95 oraz pokaże, jak we właściwy sposób podłączyć urządzenia peryferyjne. Na CD-ROM-ie: shareware'owe programy narzędziowe i użytkowe dla Windows 95, dodatki systemowe, aplikacje multimedialne, programy do korzystania z usług internetowych.

27,50 zł
dla prenumeratorów:
22 zł

- dla prenumeratorów CHIP-a 20% taniej!
- oferta ważna do wyczerpania nakładu

Zamówienie

Mój numer prenumeraty: _____

Zamawiam:
CHIP SPECIAL — liczba egzemplarzy — kwota (liczba egz. x cena jedn.)

	.....	
Gry na PC	.....	
Linux	.....	
Pecet od środka	.....	
400 Tips & Trics	.....	
Windows 98	.....	
Hitware 5	.....	
Word 97	.....	
Hitware 4	.....	
Windows 95 w 5 minut	.....	
Katalog Oprogr. '98	.....	
Opłata za wysyłkę 2,00 zł (dla prenumeratorów bezpłatnie)	.....	
Kwota do zapłaty:		

Zaznacz tutaj ❑ jeśli nie życzysz sobie otrzymywania materiałów reklamowych od innych firm czy też informacji o specjalnych ofertach wydawnictwa Vogel Publishing

Data: ..... Gry

Podpis .....

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

❍ proszę o przesłanie faktury VAT.
NIP firmy: _____

❍ Oświadczamy, że jesteśmy płatnikami podatku VAT. Upoważniamy Wydawnictwo Vogel Publishing do wystawienia faktury VAT bez podpisu nabywcy.

❍ Proszę o przesłanie rachunku uproszczonego

Zamówienie

Mój numer prenumeraty: _____

Zamawiam:
CHIP SPECIAL — liczba egzemplarzy — kwota (liczba egz. x cena jedn.)

	.....	
Gry na PC	.....	
Linux	.....	
Pecet od środka	.....	
400 Tips & Trics	.....	
Windows 98	.....	
Hitware 5	.....	
Word 97	.....	
Hitware 4	.....	
Windows 95 w 5 minut	.....	
Katalog Oprogr. '98	.....	
Opłata za wysyłkę 2,00 zł (dla prenumeratorów bezpłatnie)	.....	
Kwota do zapłaty:		

Zaznacz tutaj ❑ jeśli nie życzysz sobie otrzymywania materiałów reklamowych od innych firm czy też informacji o specjalnych ofertach wydawnictwa Vogel Publishing

Data: ..... Gry

Podpis .....

Zamówienie

Mój numer prenumeraty: _____

Zamawiam:
CHIP SPECIAL — liczba egzemplarzy — kwota (liczba egz. x cena jedn.)

	.....	
Gry na PC	.....	
Linux	.....	
Pecet od środka	.....	
400 Tips & Trics	.....	
Windows 98	.....	
Hitware 5	.....	
Word 97	.....	
Hitware 4	.....	
Windows 95 w 5 minut	.....	
Katalog Oprogr. '98	.....	
Opłata za wysyłkę 2,00 zł (dla prenumeratorów bezpłatnie)	.....	
Kwota do zapłaty:		

Zaznacz tutaj ❑ jeśli nie życzysz sobie otrzymywania materiałów reklamowych od innych firm czy też informacji o specjalnych ofertach wydawnictwa Vogel Publishing

Data: ..... Gry

Podpis .....

Zamówienie

Mój numer prenumeraty: _____

Zamawiam:
CHIP SPECIAL — liczba egzemplarzy — kwota (liczba egz. x cena jedn.)

	.....	
Gry na PC	.....	
Linux	.....	
Pecet od środka	.....	
400 Tips & Trics	.....	
Windows 98	.....	
Hitware 5	.....	
Word 97	.....	
Hitware 4	.....	
Windows 95 w 5 minut	.....	
Katalog Oprogr. '98	.....	
Opłata za wysyłkę 2,00 zł (dla prenumeratorów bezpłatnie)	.....	
Kwota do zapłaty:		

Zaznacz tutaj ❑ jeśli nie życzysz sobie otrzymywania materiałów reklamowych od innych firm czy też informacji o specjalnych ofertach wydawnictwa Vogel Publishing

Data: ..... Gry

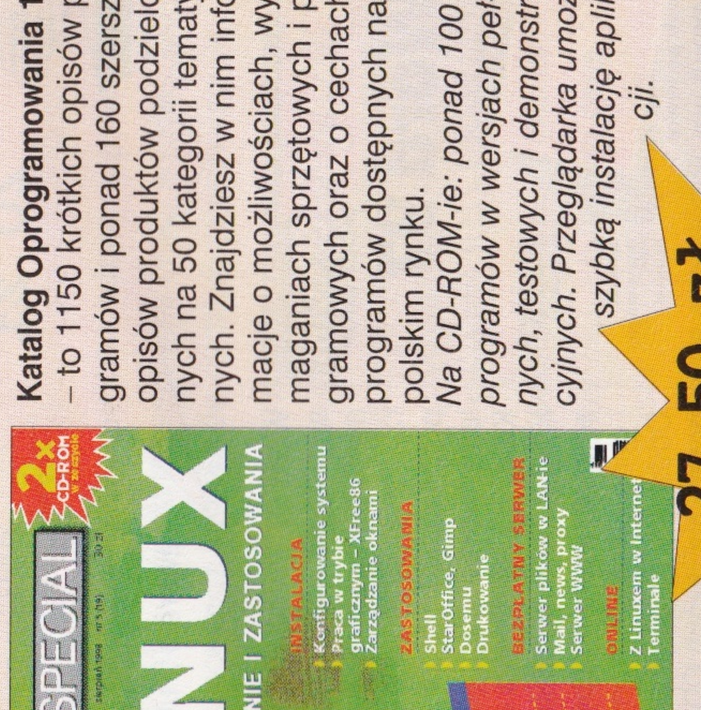
Podpis .....

OFERTA

CHIP SPECIAL

Windows 98 – omawia wady i zalety Windows 98, jego instalację, możliwości komunikacji z innymi komputerami i pracy w Internecie. Zawiera kolekcję praktycznych porad i sztuczek ułatwiających użytkownikowi pracę i przyspieszających działanie Windows. Prezentuje cechy wbudowanego w Windows 98 języka skryptów oraz nowych aplikacji dostarczanych z systemem, takich jak FrontPage Express, Outlook Express czy Internet Explorer. *Zawartość CD-ROM-u: shareware'owe programy narzędziowe i użytkowe przydatne w Windows 98, dodatki systemowe, aplikacje multimedialne, wersje demonstracyjne 32-bitowych aplikacji.*

27,50 zł
dla prenumeratorów:
22 zł



Katalog Oprogramowania 1998 – to 1150 krótkich opisów programów i ponad 160 szerszych opisów produktów podzielonych na 50 kategorii tematycznych. Znajdziesz w nim informacje o możliwościach, wymaganiach sprzętowych i programowych oraz o cechach programów dostępnych na polskim rynku. *Na CD-ROM-ie: ponad 100 programów w wersjach pełnych, testowych i demonstracyjnych. Przeglądarka umożliwi szybką instalację aplikacji.*

27,50 zł
dla prenumeratorów:
22 zł

Pecet od środka – 92 strony informacji, które pomogą i ułatwią konfigurowanie elementów sprzętowych PC-ta, ich wymianę bądź rozbudowę. *Na CD-ROM-ie: sterowniki, shareware: programy narzędziowe i użytkowe, rozszerzenia BIOS-ów, wersje demonstracyjne 32-bitowych narzędzi systemowych, przeglądarka ułatwiająca obsługę oprogramowania.*

25 zł
dla prenumeratorów:
20 zł

- dla prenumeratorów CHIP-a 20% taniej!
- oferta ważna do wyczerpania nakładu
- zeszyty CHIP SPECIAL nie są wysyłane za zaliczeniem pocztowym

Odcinek dla poczty

zł .....gr .....

słownie złotych (grosze jak wyżej)

.....

wpłacający

.....

.....

Dokładny adres

VOGEL PUBLISHING
ul. Obornicka 36/12
51-113 Wrocław

Na rachunek (dokładna nazwa)

KREDYT BANK PBI S.A. I o/Wrocław
nr r-ku: 15001155-67478-121150030159

stempel

Pobrano opłatę
zł ..... gr .....

podpis przyjmującego

Odcinek dla banku

zł .....gr .....

słownie złotych (grosze jak wyżej)

.....

wpłacający

.....

.....

Dokładny adres

VOGEL PUBLISHING
ul. Obornicka 36/12
51-113 Wrocław

Na rachunek (dokładna nazwa)

KREDYT BANK PBI S.A. I o/Wrocław
nr r-ku: 15001155-67478-121150030159

stempel

Pobrano opłatę
zł ..... gr .....

podpis przyjmującego

CHIP SPECIAL

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł .....gr .....

słownie złotych (grosze jak wyżej)

.....

wpłacający

.....

.....

Dokładny adres

VOGEL PUBLISHING
ul. Obornicka 36/12
51-113 Wrocław

Na rachunek (dokładna nazwa)

KREDYT BANK PBI S.A. I o/Wrocław
nr r-ku: 15001155-67478-121150030159

stempel

Pobrano opłatę
zł ..... gr .....

podpis przyjmującego

Odcinek dla wpłacającego

zł .....gr .....

słownie złotych (grosze jak wyżej)

.....

wpłacający

.....

.....

Dokładny adres

VOGEL PUBLISHING
ul. Obornicka 36/12
51-113 Wrocław

Na rachunek (dokładna nazwa)

KREDYT BANK PBI S.A. I o/Wrocław
nr r-ku: 15001155-67478-121150030159

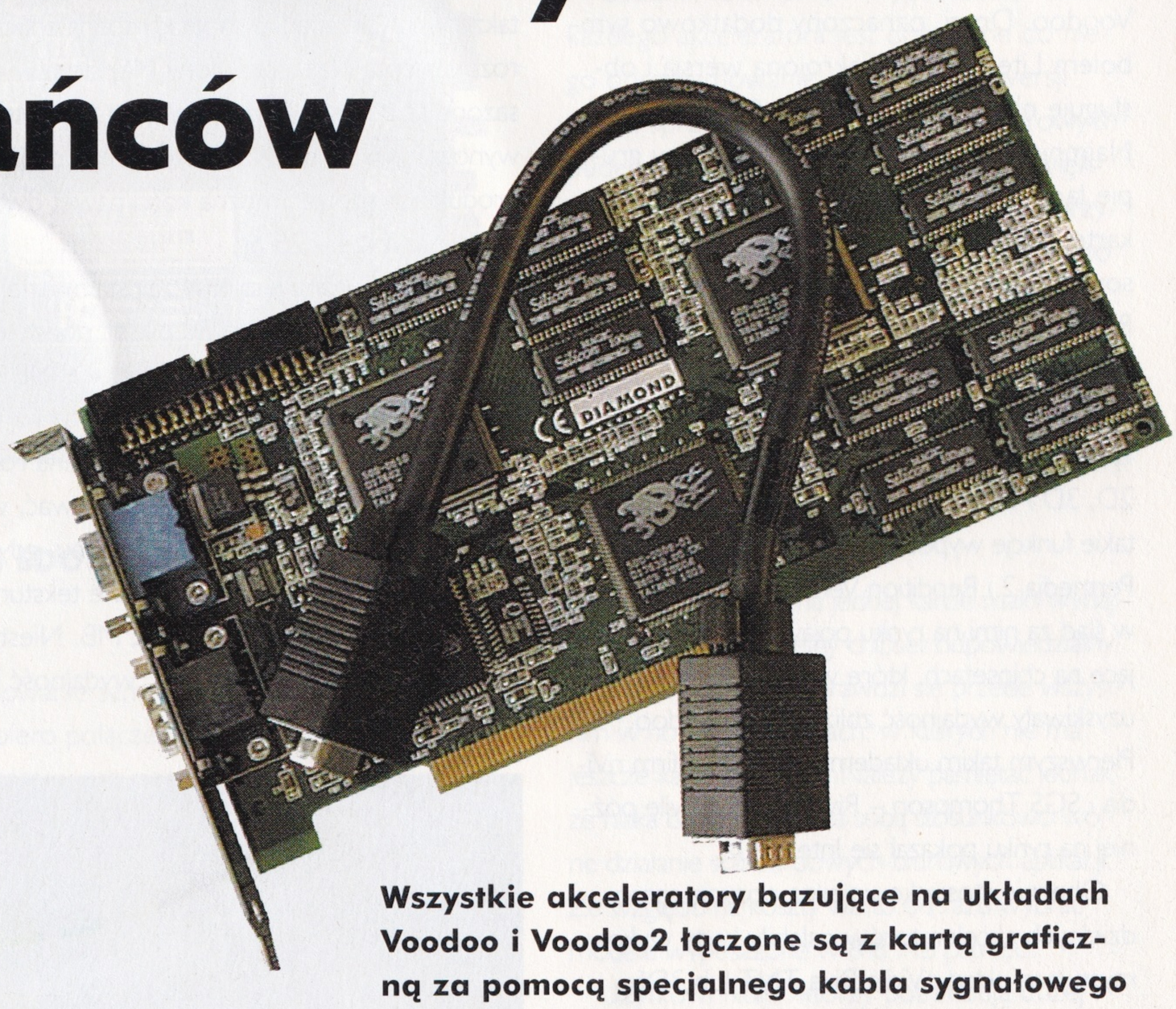
stempel

Pobrano opłatę
zł ..... gr .....

podpis przyjmującego

Akcelerator nie tylko dla wybrańców

Nowe programy są przeładowane różnymi efektami, z obsługą których prosta karta graficzna dawno przestała sobie radzić. Aby więc sprostać wymaganiom stawianym przez twórców współczesnych gier, producenci sprzętu postanowili oddzielić zadania karty graficznej od wydajnej jednostki odpowiedzialnej za obsługę funkcji 3D oraz bardziej wymagającego trybu OpenGL.



Wszystkie akceleratory bazujące na układach Voodoo i Voodoo2 łączone są z kartą graficzną za pomocą specjalnego kabla sygnałowego

Akceleratory graficzne stosowane są już od dawna. W czasach gdy karty graficzne nie dysponowały taką mocą obliczeniową jak dziś, systemy projektowe i stacje graficzne wspierane były przez dodatkowe urządzenia zajmujące się czasochłonnymi obliczeniami. Niestety, ich cena była na tyle wysoka, że domowy użytkownik nawet nie marzył o dodatkowej karcie. W ostatnich kilku latach sytuacja ta zmieniła się jednak radykalnie na korzyść standardowych pecetów. Obecnie w ofercie niemal każdego sklepu sprzedającego komputery znajduje się zestaw wyposażony w specjalny akcelerator, który w domowych zastosowaniach wykorzystywany jest głównie do gier.

Budowa

Ze względu na budowę akceleratory podzielić można na cztery grupy. Pierwszą stanowią urządzenia wymagające do pracy osobnej karty graficznej. W grupie tej znajdują się między innymi popularne Monstery firmy Diamond lub m3d Matroxa. Choć oba modele mają to samo zadanie, różne są sposoby ich instalacji. Monstera należy połączyć z kartą graficzną specjalnym kablem sygnałowym, a do jego drugiego wyjścia podłącza się monitor. Produkt Matroxa, nie wyposażony w dodatkowe złącza, komunikuje się wyłącznie za pomocą magistrali systemowej.

Kolejną grupę stanowią urządzenia łączące funkcje bardzo prostej karty graficznej 2D i akceleratora 3D, obsługującego dodatkowo tryby najczęściej wykorzystywane w grach – OpenGL i Glide. Produkty takie stanowią dobrą propozycję tylko dla graczy, gdyż zainstalowane na nich układy 2D są z reguły mało wydajne. Także układy odpowiedzialne za akcelerację bardzo często są wolniejsze od swoich odpowiedników wykorzystywanych w „czystych dopalaczach". Czasami zdarza się także, że mają one nieco okrojone możliwości (np. Voodoo Rush Lite), przez co zakup takich kart nie jest najlepszym rozwiązaniem. Kusząca natomiast jest ich cena, niewiele wyższa od osobnych akceleratorów.

Trzecią, niezbyt liczną, grupę stanowią urządzenia łączące w jednej karcie bardzo wydajną grafikę 2D (np. dzięki 128-bitowym układom Tseng ET6x00) oraz pełnowartościowy akcelerator 3D (OpenGL, Glide) – np. NEC PowerVR PCX2 znany z Matroxa m3d. Przykładem takiej karty jest produkt firmy VideoLogic – Apocalypse 5D. Na końcu wymienić należy najliczniejszą obecnie grupę złożoną ze standardowych kart graficznych, na których zainstalowane zostały wydajne układy obsługujące zarówno 2D, 3D, jak i OpenGL.

W pogoni za wydajnością

Najważniejszym elementem każdego akceleratora jest zainstalowany na nim chipset. Od jego możliwości i prędkości obsługi zaimplementowanych funkcji zależy wydajność całego akceleratora. W zależności od budowy urządzenia znajdują się na nim różne układy graficzne. Oddzielne akceleratory wyposażone są najczęściej w bardzo popularny zestaw firmy 3Dfx, składający się z dwóch kości i noszący nazwę Voodoo. Pierwszy układ, mający do swojej dyspozycji 2 MB pamięci, odpowiedzialny jest za wyświetlanie obrazu. Drugi, wspierany zależnie od modelu przez 2-4 MB pamięci, zajmuje się przygotowaniem wykorzystywanych tekstur. W nowszej wersji chipsetu 3Dfx – Voodoo2 – zwiększono ilość pamięci do 8 MB, a w bardziej rozbudowanych modelach nawet do 12 MB. Zastosowano również drugi układ odpowiedzialny za obsługę tekstur. Dzięki takiemu zabiegowi wydajność w porównaniu z poprzednikiem wzrosła (w zależności od trybu) nawet o 100%! Innym przykładem układu instalowanego w akceleratorach jest NEC PowerVR PCX2. Wydajnością i możliwościami dorównuje on pierwszej wersji chipsetu Voodoo. Niestety, do chwili obecnej nie doczekał się swojego następcy.

W grupie akceleratorów wyposażonych dodatkowo w prosty układ 2D znaleźć

można w zasadzie tylko dwa chipsety – Voodoo Rush i Voodoo Rush Lite. Pierwszy stanowi odpowiednik wspomnianego już Voodoo. Drugi, oznaczony dodatkowo symbolem Lite, jest jego okrojoną wersją i obsługuje nieco mniejszą liczbę funkcji 3D. Najmniej propozycji znaleźć można w grupie łączącej w jednym urządzeniu wydajną kartę 2D i akcelerator 3D. Do takich zastosowań przystosowany został jedynie chipset PowerVR firmy NEC.

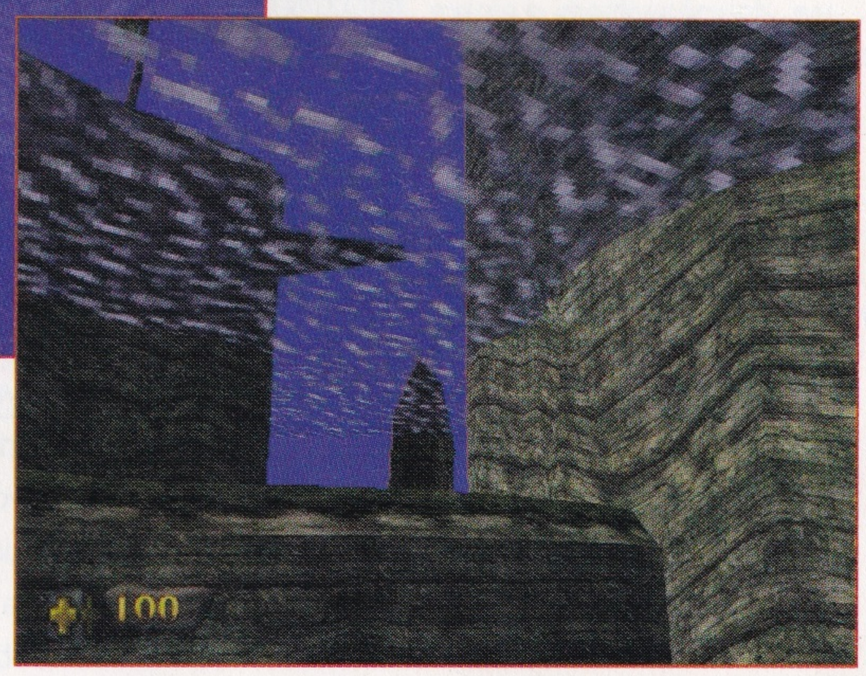
Więcej urządzeń znaleźć za to można w produktach bazujących na jednym układzie łączącym wszystkie trzy zadania: obsługę funkcji 2D, 3D i OpenGL. Pierwsze karty spełniające takie funkcje wyposażone były w układy 3Dlabs Permedia 2 i Rendition Verite 2x00. Wkrótce w ślad za nimi na rynku pojawiły się karty bazujące na chipsetach, które w trybie OpenGL uzyskiwały wydajność zbliżoną do Voodoo. Pierwszym takim układem był produkt firm nVidia i SGS Thompson – Riva 128, a chwilę później na rynku pokazał się Intel 740.

Obecnie stosunkowo silną pozycję samodzielnych akceleratorów osłabiły karty wykorzystujące układ nVidia Riva TNT lub 3Dfx Voodoo Banshee. Wydajność pierwszego w trybie Direct3D jest wyższa niż w przypadku Voodoo2, zaś w trybie OpenGL niemal taka sama. Banshee jest natomiast nową propozycją firmy 3Dfx. W przeciwieństwie do swoich poprzedników (Voodoo i Voodoo2) układ łączy możliwości wydajnej karty graficznej i jednostki zbliżonej wydajnością do Voodoo2.

Duży może więcej

Jak w każdym urządzeniu zajmującym się obsługą grafiki, także w akceleratorach ważnym elementem jest ilość, rodzaj i prędkość zastosowanej pamięci. W przypadku chipsetu Voodoo cała zainstalowana pamięć dzielona jest na dwie części. Pierwsza wykorzystywana jest do tworzenia obrazu, a od jej ilości zależy maksymalny dostępny tryb rozdzielczości. Druga, przeznaczona do przechowywania tekstur, informuje o maksymalnej wielkości lub liczbie przechowywanych w niej map bitowych. Oczywiście, jak zawsze w przypadku pamięci, im więcej, tym lepiej. Nie bez znaczenia jest także prędkość zainstalowanych kości, którą określa czas dostępu. Najbardziej uprzywilejowane okazują się karty graficzne łączące funkcje 2D, 3D i OpenGL. Można w nich zastosować bardzo szybką pamięć SDRAM lub SGRAM. W przypadku kombinacji łączącej możliwości karty 2D i akceleratora lub osobnych akceleratorów najczęściej stosuje się nieco przestarzałe pamięci EDO DRAM. Jednak także w ich przypadku spotkać można znaczne rozbieżności. Najtańsze klony Monstera wyposażone są z reguły w pamięć o czasie dostępu wynoszącym 50 ns. Na dobrych markowych produktach spotkać można kości nawet dwukrotnie szybsze – 25 ns.

Dlaczego ważna jest ilość zainstalowanej pamięci? W trybie 640×480 pikseli podstawowa wersja Monstera wyposażona w 4 MB pamięci ma do dyspozycji 2 MB na obraz i 2 MB na tekstury. Jest to zarazem maksymalna rozdzielczość, w jakiej karta może pracować, wykorzystując Z-bufor. Nie ma problemu, gdy wszystkie jednocześnie wyświetlane tekstury zajmują przeznaczone dla nich 2 MB. Niestety, gdy przekraczają tę wartość, wydajność lub jakość obrazu spada. W modelach wyposażonych w 6 MB pamięci tekstury mają do dyspozycji 4 MB, dzięki czemu nawet bardziej skomplikowane sceny wyświetlane są z dobrą jakością i prędkością.



Wyższość trybu OpenGL docenić można dopiero wtedy, gdy zobaczy się zupełnie inny obraz ulubionej gry

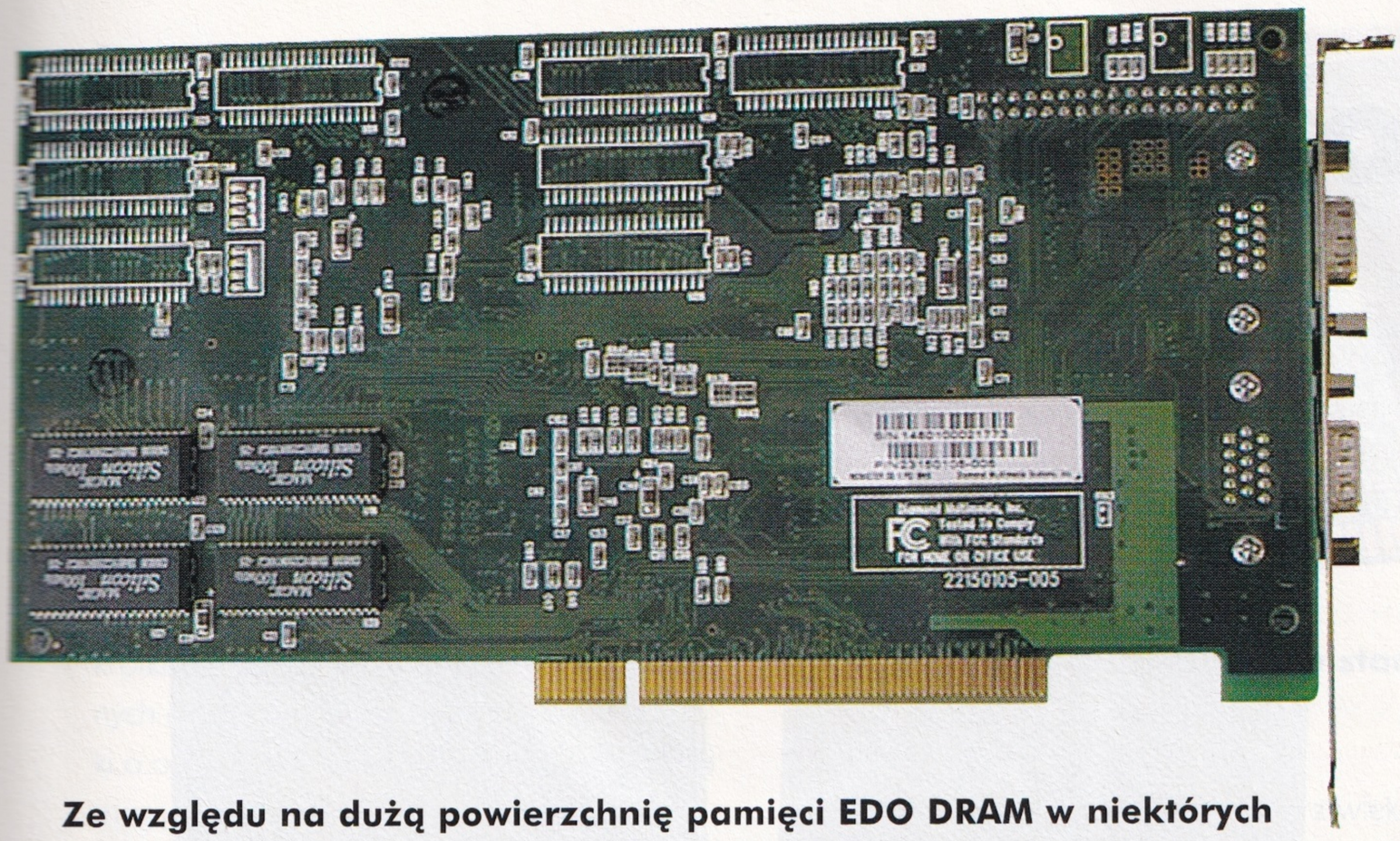
Wydaje się, iż problem wydajności i ilości pamięci został na jakiś czas rozwiązany. Stało się tak głównie za sprawą nowych układów firmy 3Dfx. Dzięki specjalnie opracowanej technologii mogą one pracować parami. Wszystkie akceleratory wykorzystujące chipset Voodoo2 wyposażone są dodatkowo w złącze umożliwiające współpracę z drugim modelem w trybie SLI (Scan Line Interlive). Każda karta wylicza tylko parzyste lub nieparzyste linie obrazu (tzw. półobrazy), wyświetlając sumarycznie dwa razy więcej klatek w ciągu sekundy niż pojedynczy model. Wzrasta zatem wydajność – niemal dwukrotnie – oraz maksymalna rozdzielczość, w której obsługiwany jest Z-bufor – z 800×600 do 1024×768 pikseli.

Wszystkie samodzielne akceleratory współpracują z nieco już starą, jednak nadal doskonale spełniającą swe zadania, magistralą PCI. Nie będzie więc problemu z ich instalacją nawet w nieco starszych systemach. Trudności nastręczyć mogą jedynie najnowsze karty graficzne, które, niestety, coraz częściej produkowane są tylko w wersji AGP. Również w przypadku łączenia dwóch kart opartych na chipsecie Voodoo2 pamiętać należy, że wymagają one dwóch wolnych slotów PCI. W większości systemów wymóg ten nie powinien jednak stanowić problemu.

Ważne dodatki

Akcelerator lub karta graficzna to nie tylko bardzo wydajny układ czy duża ilość pamięci. O uzyskiwanych wynikach niejednokrotnie decydują odpowiednie sterowniki, dedykowane do posiadanego sprzętu. W skrajnych przypadkach ich zły dobór lub niewłaściwa konfiguracja mogą znacznie obniżyć możliwości nabytego urządzenia. W tańszych modelach może zdarzyć się, że oryginalne sterowniki nie obsługują wszystkich zaimplementowanych w układzie graficznym funkcji 3D. W takim przypadku najlepiej skorzystać z driverów udostępnianych przez twórców układu graficznego, a nie karty.

Ze względu na bardzo dynamiczny rozwój gier dla systemu Windows 95/98, tylko użytkownicy popularnych „okienek" nie będą mieli problemu ze zlokalizowaniem wymaganych plików. Pozostali gracze mają do dyspozycji w zasadzie tylko drogie



Ze względu na dużą powierzchnię pamięci EDO DRAM w niektórych kartach montuje się je po obu stronach

modele renomowanych firm, do których dostarczany jest większy zbiór sterowników.

Ze względu na zastosowania, w żadnym akceleratorze nie powinno zabraknąć dwóch rodzajów sterowników: dla trybu Direct3D i OpenGL. Początkowo gry pisane dla Direct3D nie dorównywały jakością trybowi OpenGL, jednak obecnie różnice wydają się znikome. Dobrze napisana gra, jak Turok czy Forsaken, równie dobrze wygląda w Direct3D i OpenGL. Niestety, niektóre pozycje, jak Quake, Quake II czy Hexen II, prawdziwe oblicze ukazują tylko na sterownikach OpenGL.

Istotnym elementem jest także możliwość zwiększenia wydajności posiadanego akceleratora dzięki prostym zmianom ustawień w dołączonych programach. W przypadku chipsetów Voodoo i Voodoo2 spory wzrost wydajności osiągnąć można przez wyłączenie synchronizacji z odświeżaniem monitora. Dodatkowych kilka procent wydajności uzyskuje się dzięki zwiększeniu częstotliwości zegara z 92 do 95 MHz. Łącznie oba zabiegi, bez dodatkowych kosztów, przynoszą ponad 70% wzrostu prędkości działania akceleratora. Podobne funkcje spotkać można także w przypadku innych układów, choć niejednokrotnie ich obsługa nie jest dostarczana wraz z oryginalnymi sterownikami. Pomocne zatem mogą okazać się internetowe strony poświęcone grom, na których można znaleźć odpowiednie oprogramowanie niemal do wszystkich układów obsługujących OpenGL (w tym nawet najnowszych – Riva TNT i Banshee).

Ceną, jaką należy zapłacić za zwiększenie wydajności, jest silne nagrzewanie się układów akceleratora. W wielu przypadkach (np. przy mocno zatłoczonym wnętrzu komputera) zastosowanie samych radiatorów nie wystarcza. Dopiero połączenie ich z dodatkowymi wentylatorami przynosi zwykle żądany efekt w postaci stabilnej pracy urządzenia. Tylko w droższych modelach (np. firmy Canopus) radiator wraz z wentylatorem instalowane są standardowo. Niestety, cena markowego produktu zwykle znacznie przekracza koszt taniego zestawu składającego się z radiatora i wentylatora, dostępnego w każdym sklepie komputerowym.

Domowe pecety najczęściej współpracują ze stosunkowo małymi, 14- i 15-calowymi, monitorami. O wiele łatwiej bowiem wysupłać ok. 500 zł na upragniony akcelerator niż 1500 zł na zmianę monitora np. na 17-calowy. Dlatego też niektórzy producenci, podobnie jak w kartach graficznych, instalują na akceleratorach dodatkowe wyjścia TV. Najczęściej są to dwa złącza (w standardach S-Video i Composite), za pomocą których sygnał przekazywany jest na szklany ekran większego telewizora. Jakość uzyskiwanego w ten sposób obrazu (np. z gry Quake) jest porównywalna z obrazem na monitorze. Także w tym przypadku odpowiednie kable do połączenia akceleratora dokupić trzeba samemu, gdyż do większości zestawów nie są dołączane.

Ostatnim elementem wyposażenia niemal każdego akceleratora jest dołączone do niego oprogramowanie. Z wyjątkiem wersji OEM, sprzedawanej zwykle bez kolorowych pudełek i z samymi sterownikami, do większości produktów dołączone są gry lub przynajmniej ich wersje demonstracyjne. Często na krążkach znaleźć można także specjalne prezentacje, ukazujące możliwości nowego nabytku. Jednak także w tym przypadku za kartę z kompletem gier producenci żądają dodatkowych opłat.

Trudny wybór

Urządzenie łączące na jednej karcie mało wydajny układ 2D i oddzielny chipset odpowiedzialny za akcelerację grafiki sprawdzi się przede wszystkim w nowych systemach, w których nie ma jeszcze karty graficznej. Należy pamiętać jednak, że niska cena pociąga za sobą stosunkowo wolne działanie standardowych biurowych aplikacji. Ze względu na koszty warto od razu wybrać modele wyposażone w 6-8 MB pamięci.

Użytkownikom, którzy potrzebują dużej wydajności aplikacji, a przy tym nie chcą rezygnować z gier, polecić można najnowsze karty graficzne łączące wszystkie najważniejsze funkcje: 2D, 3D i OpenGL. Dla mniej zasobnych dobrą propozycją jest nVidia Riva 128 i Intel 740. Pozostali, skłonni wydać więcej za dobrą kartę, powinni rozważyć zakup urządzenia wykorzystującego układy nVidia Riva TNT lub 3Dfx Voodoo Banshee.

Ostatnia grupa to gracze posiadający już komputery, a pragnący tylko zwiększyć ich możliwości. W ich przypadku, zależnie od posiadanej gotówki, polecić można akceleratory oparte na układach Voodoo i Voodoo2. Ich przewaga nad innymi, oprócz dużej popularności, polega na kompatybilności z niemal wszystkimi najnowszymi grami.

Robert Dec

Przykładowe ceny akceleratorów 3D

Producent	Model	Magistrala	Chipset	Pamięć	Cena
Matrox	m3d	PCI	PowerVX PCX2	4 MB	180 zł
Diamond	Monster 3D	PCI	3Dfx Voodoo	4 MB	380 zł
Typhoon	3D Max	PCI	3Dfx Voodoo	4 MB	300 zł
ViewTop	Vulcan 3D	PCI	AS AT-25, 3Dfx Voodoo Rush	6 MB	450 zł
Canopus	Pure 3D	PCI	3Dfx Voodoo	6 MB	550 zł
Diamond	Monster 3D II	PCI	3Dfx Voodoo2	8 MB	800 zł
Creative	3D Blaster	PCI	3Dfx Voodoo2	12 MB	1 050 zł

Cyfrowa orkiestra

To, że karta dźwiękowa i głośniki stały się podstawowymi elementami wyposażenia zestawów komputerowych, nie podlega żadnym dyskusjom. Jeżeli jeszcze ktoś ma „milczący" komputer, najwyższy czas to zmienić.

Przy zakupie głośników najlepiej wybrać takie, które pozwalają na regulację tonów niskich i wysokich

Głównym argumentem przemawiającym za kupnem karty dźwiękowej i małego zestawu głośników jest możliwość wykorzystania tych urządzeń do odtwarzania muzyki i dźwięków w programach multimedialnych, filmach i grach, oraz do komponowania własnych utworów muzycznych. Edycja gotowych plików i miksowanie ich z innymi dźwiękami to także duże zalety tych urządzeń. Każdy użytkownik musi dostosować typ karty dźwiękowej do swoich wymagań. Osoby, których nie zadowala zwykłe „bzyczenie" wydobywające się z systemowego głośniczka lub dźwięki generowane przez zwykły syntezator FM, powinny wybrać kartę średniej klasy z modułem wavetable. Namiętni gracze mogą skorzystać z udogodnień w postaci dźwięku 3D, coraz częściej generowanego przez najnowsze karty dźwiękowe. Dla zawodowców przewidziano bardziej zaawansowane konstrukcje.
W prawie każdym przypadku cena profesjonalnej karty przewyższa kwotę 1000 zł. Aby wybór okazał się trafny, należy dokładnie poznać zasadę działania karty dźwiękowej oraz jej możliwości.

Po pierwsze: przetworniki A/C i C/A

Najpopularniejszymi plikami dźwiękowymi są pliki WAV. Powstają one w wyniku przetworzenia sygnału analogowego (zwanego inaczej samplingiem) w odpowiadający mu sygnał cyfrowy. Proces konwersji do postaci cyfrowej polega na bardzo częstym dokonywaniu przez przetwornik A/C pomiaru poziomu amplitudy dźwięku i zapisywaniu jej wartości w próbce. Starsze typy kart pozwalały na zapisywanie jedynie 8-bitowych próbek, co odwzorowywało tylko 256 różnych wartości dźwięku. Nowsze modele pracują z minimalną rozdzielczością 16 (65 536 wartości), a nawet 20 bitów. Taka rozdzielczość umożliwia już zapisanie sygnału o standardzie porównywalnym z jakością płyty CD. Drugim ważnym parametrem jest szybkość próbkowania. Im częściej przetwornik A/C dokonuje pomiaru poziomu dźwięku, tym lepsza jakość nagrania. Z reguły użytkownik może sam określić częstotliwość samplingu, wybierając wartości z przedziału od 8 do 44,1 kHz, a w nowszych modelach 48 kHz. Zgodnie z obowiązującą regułą, aby otrzymać wierne odzwierciedlenie nagrywanego sygnału, częstotliwość próbkowania musi być dwa razy większa od częstotliwości rejestrowanego dźwięku. Dopiero wartość 44,1 kHz zapewnia uzyskanie nagrania o studyjnej jakości. Funkcja samplingu oferowana przez kartę dźwiękową może być przydatna przy tworzeniu podkładów dźwiękowych do samodzielnie pisanych gier.

Procesem odwrotnym do samplingu jest konwersja przez przetwornik C/A pliku WAV na użyteczny sygnał analogowy. Zapisane w 16-bitowych próbkach wartości poziomów sygnału są przetwarzane z taką samą prędkością, z jaką były próbkowane, na odpowiadające im poziomy napięcia i podawane na wyjście analogowe karty dźwiękowej.

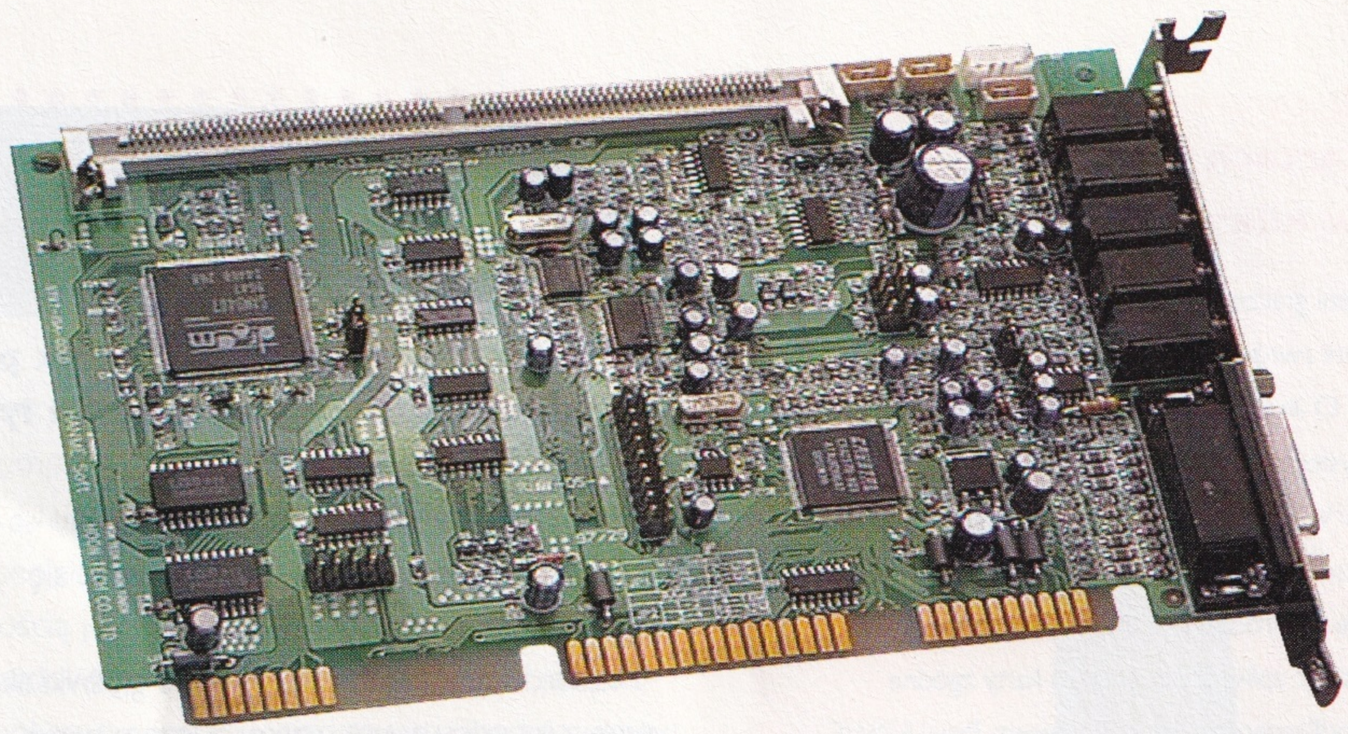
O wejściach i wyjściach słów kilka

Wejścia i wyjścia karty dźwiękowej z reguły umieszczane są na tzw. śledziu i mają postać gniazd stereo typu mały jack. Do rejestracji sygnału z mikrofonu służy gniazdo oznaczone symbolem MIC, a dźwięki pochodzące z innych źródeł doprowadza się z reguły do wejścia LINE IN lub AUX IN. Karty o większych możliwościach wyposażone są w dodatkowy układ elektroniczny, wzmacniający nagrywany lub odtwarzany sygnał. Wyjścia analogowe oznaczane są symbolem LINE OUT, SPEAKERS (głośniki), HEADPHONES (słuchawki). Karty wyposażone w opcję generowania dźwięku przestrzennego mają gniazdo umożliwiające podłączenie dodatkowej pary głośników, oznaczone symbolem LINE OUT 2 lub SURROUND. Najnowsze modele mają cyfrowe wejścia i wyjścia S/PDIF o bardzo dobrych parametrach (niskoszumne, brak zakłóceń). Ich atrakcyjność polega na możliwości podłączenia karty do cyfrowych systemów hi-fi za pomocą wtyków typu cinch. Tym samym uzyskuje się znacznie lepszą jakość dźwięku w grach komputerowych i innych programach.

Jakość syntezy FM

Oprócz odgrywania plików WAV karty dźwiękowe mogą samoistnie generować dźwięk na dwa różne sposoby. Pierwszy z nich nosi nazwę syntezy FM i polega na odtwarzaniu brzmienia instrumentów muzycznych w wyniku generowania przebiegów za pomocą funkcji matematycznych. Skuteczność tej metody nie jest jednak zbyt dobra. Całkowicie realistyczne odtworzenie pliku MIDI zapewnia dopiero synteza wavetable. Mianem tym określa się sposób generowania dźwięku na podstawie krótkich próbek (sampli) brzmienia poszczególnych instrumentów, przetworzonych w dźwięki o odpowiedniej wysokości i długości. Próbki mogą być przechowywane w pamięci ROM umieszczonej bezpośrednio na karcie i obrabiane w pamięci RAM. W zależności od rozmiaru pamięci można w niej przechowywać od 128 (zestaw podstawowy instrumentów General MIDI) do ponad 400 wzorców.

Bardziej elastycznym sposobem jest wczytywanie do pamięci RAM przy każdym uruchamianiu komputera specjalnych banków brzmieniowych zawierających próbki. Umożliwia to załadowanie większej liczby banków,



Gniazdo w standardzie PS/2 pozwala na rozszerzenie pamięci karty nawet do 64 MB

a tym samym jednoczesne korzystanie z większej liczby instrumentów. Obecnie coraz częstszym rozwiązaniem stosowanym przez producentów jest umieszczanie pamięci RAM bezpośrednio na karcie dźwiękowej. Standardowe 2 lub 4 MB rozszerzyć można do 18-20 MB (w lepszych modelach do 64 MB) za pomocą modułów SIMM. Przy inicjacji systemu do części obszaru pamięci ładowany jest zestaw instrumentów zgodny ze specyfikacją General MIDI.

Standard MIDI

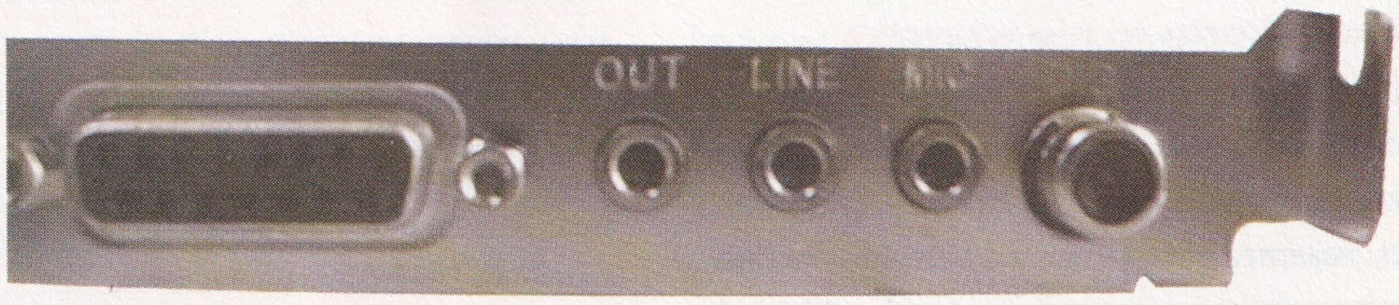
Standard MIDI (Musical Instruments Digital Interface) został opracowany w celu ujednolicenia sposobu komunikacji komputera z instrumentami muzycznymi. Na początku nie było jednak wiadomo, jakie instrumenty będą mogły z niego korzystać. Dopiero firma Roland opracowała standard General MIDI, w którym jednoznacznie zdefiniowano 128 instrumentów i 47 dźwięków perkusji. W późniejszym czasie powstały kolejne specyfikacje – General Standard (GS) i Extended General MIDI (XG), przygotowane przez firmę Yamaha. Oferują one między innymi 24-głosową polifonię, próbki dodatkowych instrumentów, osiem zestawów perkusyjnych oraz efekty chorus i reverb.

Pliki o rozszerzeniu MID nie zawierają brzmień, tylko informacje o numerach wykorzystanych w utworze, instrumentach, dźwiękach i efektach. Dlatego też odtwarzając plik MIDI z różnymi bankami próbek, za każdym razem usłyszymy go inaczej. Taki sposób zapisu informacji o dźwięku ma bardzo dużą zaletę – zajmuje niewiele miejsca (od kilku do kilkudziesięciu KB).

Dziś już rzadko spotyka się gry, których ścieżka dźwiękowa zapisana jest w plikach MIDI w celu zaoszczędzenia miejsca na dysku. Możliwości, które oferuje krążek CD, są w pełni wykorzystywane przez producentów gier. Muzyka i efekty dźwiękowe zajmują znaczną część płyty CD, dźwięk zaś zapisany w innym standardzie ma o wiele lepsze brzmienie niż pliki MIDI.

Trójwymiarowy dźwięk

Od kilkunastu miesięcy na półkach sklepowych goszczą karty generujące dźwięk przestrzenny. Dostarcza on o wiele większych wrażeń przy słuchaniu muzyki, oglądaniu filmu czy graniu w ulubioną grę niż sygnał stereofoniczny. Można pokusić się o stwierdzenie, że każdy szanujący się producent komputerowego sprzętu audio stworzył własny standard wspierający odtwarzanie dźwięku 3D. Stosowane obecnie rozwiązania techniczne można podzielić na dwie grupy. Pierwsza opiera się na zasadzie symulowania dźwięku przestrzennego na dwóch głośnikach za pomocą odpowiedniego stosowania efektów, takich jak echo, pogłos i opóźnienie, realizowanych przez specjalizowany procesor.



Widoczne na zdjęciu gniazdo z prawej strony to cyfrowe wyjście audio S/PDIF

Słowniczek

Fullduplex – często nazywany też pełnym duplexem. Pozwala na jednoczesne nagrywanie i odtwarzanie sygnału audio

Polifonia – parametr ten określa, ile dźwięków (głosów) może być odtwarzanych przez kartę w tej samej chwili

Przetwornik A/C, C/A – układ elektroniczny odpowiedzialny za przekonwertowanie analogowego sygnału audio (np. z taśmy magnetofonowej) na równoznaczny sygnał cyfrowy. Przetwornik C/A realizuje funkcję odwrotną, tzn. zamienia sygnał cyfrowy na analogowy

Rozdzielczość samplingu – dokładność zapisu podczas próbkowania analogowego sygnału audio. Im wyższa rozdzielczość, tym lepsza jakość dźwięku

S/PDIF (Sony/Philips Digital Interface Format) – interfejs służący do przesyłania danych w postaci cyfrowej między urządzeniami

Synteza FM – jedna z metod sztucznego generowania dźwięków. Polega na odtwarzaniu oryginalnych brzmień instrumentów powstałych wskutek wytworzenia fal za pomocą funkcji matematycznych

Wavetable – sposób sztucznego generowania dźwięków; zapisane w pamięci ROM lub RAM krótkie próbki brzmień instrumentów muzycznych są przetwarzane na dźwięki o odpowiedniej wysokości i długości

O kartach dla graczy słów kilka

Zapaleni gracze przed zakupem karty dźwiękowej powinni zwrócić uwagę na jedną, bardzo ważną rzecz. O ile odgłosy i muzyka w grach działających pod systemem Windows 95 (najczęściej w formacie plików WAV) mogą być odtwarzane przez praktycznie każdą kartę, w starszych wersjach gier, pisanych jeszcze dla środowiska DOS, nie jest to regułą. Większość aplikacji obsługiwała karty zgodne z SoundBlasterem, SoundBlasterem Pro/16/AWE, Gravisem Ultrasound i kilkoma innymi popularnymi standardami. Jeżeli nadal mamy zamiar korzystać z DOS-owych gier, warto zakupić kartę kompatybilną z powyższymi standardami. Dopełnieniem pełnej funkcjonalności będzie implementacja syntezy wavetable, która zapewni lepsze brzmienie muzyki zapisanej w plikach MIDI, towarzyszącej kiedyś grom akcji.

Na kartach generujących dźwięk przestrzenny znajduje się dodatkowe gniazdo służące do podłączenia tylnej pary głośników

Stosowane standardy to SRS 3D Surround Sound, V-space (Virtual 3D Sound) i inne, wykorzystujące biblioteki Microsoft DirectSound 3D. Druga grupa kart dźwiękowych umożliwia generowanie dźwięku trójwymiarowego za pomocą czterech głośników. Daje to lepsze poczucie rzeczywistości i dostarcza mocniejszych wrażeń w grach obsługujących standard dźwięku 3D. Przykładowo, wchodząc do innego pomieszczenia, usłyszymy dźwięk zamykających się drzwi w tylnej parze głośników, nie wspominając już o strachu, jakiego doznamy, gdy z każdej strony zaczną nachodzić nas ryczące stwory.

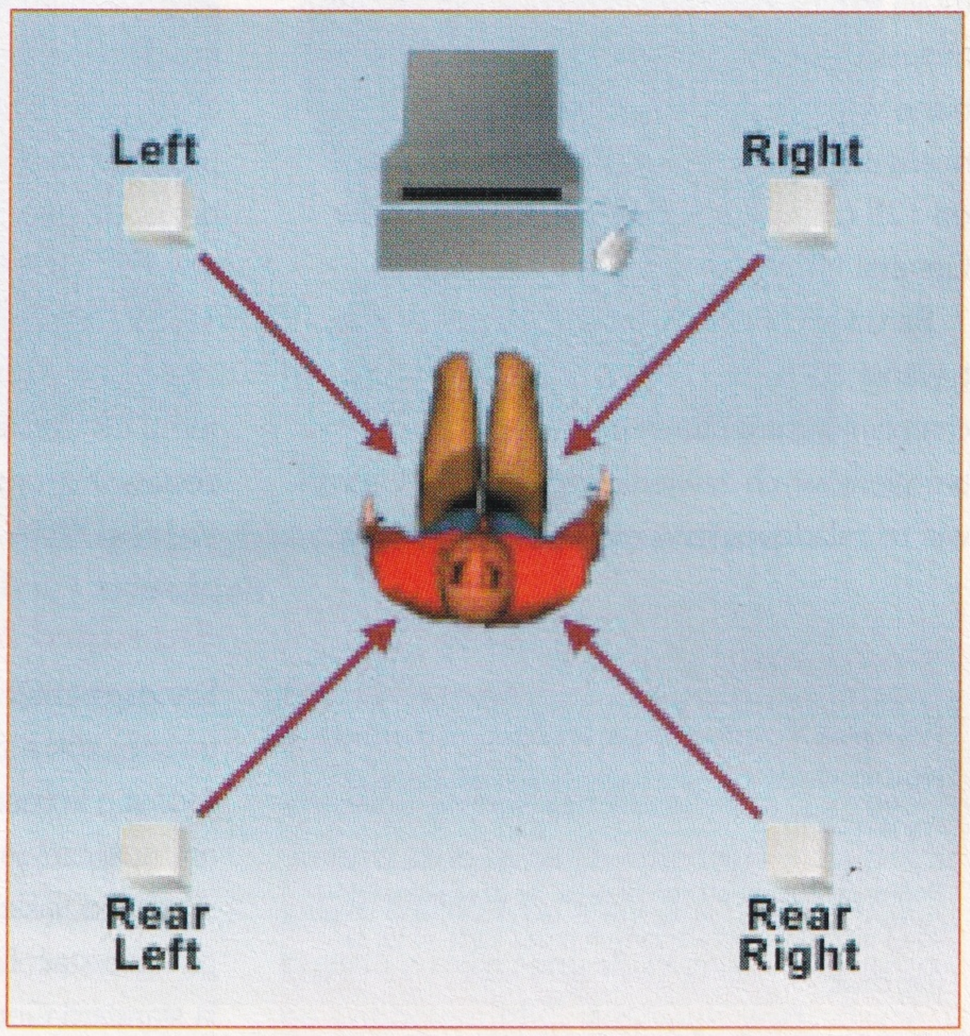
Najnowszym standardem wspomagającym generowanie trójwymiarowego dźwięku jest Environmental 3D Positional Audio (EAX), zaimplementowany przez firmę Creative w karcie SoundBlaster Live! Dzięki niemu można dodatkowo pozycjonować w przestrzeni instrumenty muzyczne lub inne odgłosy, określając odległość, w jakiej mają się one znaleźć od słuchacza. Wielu twórców gier zapowiedziało już przygotowanie swoich produktów w wersji zgodnej z wymienionymi standardami.

Sama karta to nie wszystko

Dopełnieniem zestawu multimedialnego każdego komputera są głośniki, na które musi się znaleźć trochę miejsca na biurku. Czym byłaby najlepsza gra strategiczna bez głosu lektora informującego nas o nadciągających oddziałach wroga? Znacznie przyjemniej jest przecież posłuchać przyjemnej muzyczki podczas lotu samolotem w symulatorze niż wsłuchiwać się w głuchą ciszę.

Najbardziej popularne są obecnie głośniki aktywne z wbudowanym wzmacniaczem napięciowym i prostym układem umożliwiającym regulację tonów wysokich i niskich oraz potencjometrem siły głosu. Zestaw taki można podłączyć do każdej karty dźwiękowej. Rzadziej stosowane są głośniki pasywne. Aby cokolwiek było w nich słychać, muszą być podłączone do wyjścia wyposażonego we własny wzmacniacz mocy (najczęściej 2 lub 4 W). Najlepszym rozwiązaniem będzie jednak podłączenie komputera do zestawu hi-fi wyposażonego w solidne kolumny głośnikowe, gdyż wzmacniacze wbudowane w kartę dźwiękową często nie mają zbyt dobrych parametrów, co objawia się trzaskami i szumami generowanymi na wyjściu analogowym.

Osoby, których nie stać na wydatek kilku tysięcy złotych na sprzęt audio, muszą wybrać komplet (lub dwa, jeżeli karta ma możliwość generowania dźwięku 3D) głośników multimedialnych. Przy zakupie należy dokładnie sprawdzić dwa ważne parametry umieszczane zwykle na opakowaniu. Pierwszym z nich jest pasmo przenoszenia częstotliwości, które powinno być jak najszersze. Ogólnie przyjmuje się, że zakres częstotliwości akustycznych obejmuje przedział 20 Hz – 20 kHz, ale tak naprawdę dźwiękami słyszalnymi są sygnały o częstotliwościach do około 17 kHz. Dobry zestaw głośników powinien je bez problemu odtwarzać. Druga rzecz, na którą należy zwrócić uwagę, to moc znamionowa głośników – im wyższa, tym lepiej, ale należy pamiętać o tym, że za głośniejszy zestaw trzeba będzie więcej zapłacić.



Do poprawnego odtwarzania dźwięku przestrzennego potrzebne są dwie pary głośników – przednie i tylne. Rysunek prezentuje sposób ich rozmieszczenia

Marek Budny

Przykładowe ceny kart dźwiękowych

Nazwa karty	Cena
Creative SoundBlaster Live!	835 zł
Creative SoundBlaster AWE64 Value	368 zł
Terratec SoundMaster 64	260 zł
Guillemot Maxi Sound Home Studio 64 Pro	1070 zł
Aztech PCI 338-A3D	220 zł
A-Trend Harmony 3DS724A	102 zł

Pełna kontrola

Kolorowy świat gier oferuje różne rodzaje rozrywki: symulatory lotów, wirtualne pojedynki na internetowych arenach lub bardzo powszechne strategie czasu rzeczywistego. Każdy rodzaj cyfrowej rozrywki wymaga od gracza interakcji z komputerem, w czym pomocne mogą okazać się specjalizowane kontrolery gier.

Niezależnie od typu gry zawsze można posłużyć się standardowymi urządzeniami wejściowymi komputera. Pierwsze z nich – klawiatura – jest wbrew pozorom dosyć inteligentnym elementem dysponującym własnym specjalizowanym układem odpowiedzialnym za odczytywanie wciskanych klawiszy oraz przesyłanie odpowiednich informacji w zrozumiałej dla komputera formie. W porównaniu z klawiaturą typowa mysz szeregowa lub wykorzystująca gniazdo PS/2 jest konstrukcją znacznie prostszą. Informacje o położeniu wskaźnika na ekranie wyznaczane są najczęściej na podstawie danych przekazywanych przez dwa optomechaniczne elementy. Gryzoń komputerowy ma zazwyczaj dwa lub trzy przyciski, choć ostatnio producenci niejednokrotnie zwiększają ich liczbę oraz montują dodatkowe rolki, umożliwiające bezpośrednie przewijanie zawartości edytowanych dokumentów.

Zawsze na miejscu

Klawiatura i mysz nie należą do wyspecjalizowanych kontrolerów gier, jednak w większości przypadków wystarczają do obsługi wszystkich podstawowych funkcji. Ich uniwersalność polega na współpracy z wszystkimi oferowanymi na rynku grami. Inną cechą przemawiającą za ich wykorzystaniem są koszty – kupując komputer, możemy być pewni, że klawiatura i mysz znajdzie się w komplecie. Warto także zwrócić uwagę na fakt, że podczas codziennej pracy z komputerem są one wykorzystywane najczęściej. Dlatego też, zasiadając przed ulubioną grą, można je łatwo i naturalnie wykorzystać. Co więcej, w przypadku niektórych rodzajów gier, właśnie kombinacja klawiatury i myszy jest wręcz idealna. Doskonałym dowodem są „zawodowi" gracze Quake'a, wykorzystujący jednocześnie oba wspomniane komponenty.

Najpowszechniejszym i najbardziej znanym specjalizowanym kontrolerem gier jest z pewnością joystick. Konstrukcja mechaniczna standardowego urządzenia z tej kategorii jest stosunkowo prosta: w podstawie zamontowane są przynajmniej dwa przyciski oraz dwa potencjometry. Ruchy drążkiem sprzężonym z potencjometrami powodują zmiany oporności w zależności od stopnia wychylenia – w zakresie od 0 do około 100 kiloomów. Dwa potencjometry oznaczone są zazwyczaj jako X i Y, co odpowiada poziomej i pionowej współrzędnej na płaszczyźnie. Zainstalowany w pececie kontroler gier ustala na bieżąco odpowiednie wartości oporności, dzięki czemu oprogramowanie korzystające z drążka oblicza aktualną jego pozycję. Zgodnie z nią gracz ma bezpośredni wpływ na przebieg gry. W praktyce charakterystyka potencjometrów nie jest idealna. W położeniu spoczynkowym drążka sterującego składowe X i Y nie wykazują dokładnie połowy swojego maksymalnego poziomu oporności. Nie można także precyzyjnie określić wartości początkowych i końcowych oporności. Ponadto wielkości te zmieniają się w trakcie korzystania z urządzenia pod wpływem mechanicznych naprężeń. Dlatego też joystick musi zostać co jakiś czas wykalibrowany.

W trakcie kalibracji ustalane są wszystkie opisane wyżej oporności dla każdej osi – przy wychyleniu maksymalnym i w stanie spoczynku. W systemie Windows 95/98 do centrowania joystika należy posłużyć się funkcją *Panel sterowania | Joystick | Kalibracja*. Gry DOS-owe dysponują zazwyczaj własnymi funkcjami do tego celu lub umożliwiają automatyczne wykalibrowanie drążka w czasie gry. W nowszych joystickach parametry pracy kontrolera można skorygować bezpośrednio za pomocą umieszczonych na zewnątrz pokręteł.

Standardowy port gier obsługuje maksymalnie dwa joysticki. Należy jednak pamiętać, by całkowita długość okablowania nie przekroczyła 10 metrów. Port gier znajduje się zazwyczaj obok złączy audio typowej karty dźwiękowej. Oznacza to, że posiadacze nawet prostych modeli „dźwiękówek" natychmiast będą mogli skorzystać z joysticka. Jego podłączenie nie powinno nastręczać problemów, gdyż gniazdo kształtem zbliżone jest do złącza VGA karty graficznej, jednak nieco szersze.

Najpowszechniejszym specjalizowanym kontrolerem gier jest z pewnością joystick

Ponad standard

Opisany wyżej standard nie oznacza, że producenci ograniczają się do stosunkowo prostej charakterystyki joysticka. Wiele znanych firm wprowadza różne innowacje, mające podnieść ergonomię i komfort rozrywki nowych produktów. Bardzo wyraźnie można zauważyć także tendencję specjalizacji popularnych joysticków, która jest bezpośrednio związana z rodzajem gry, do jakiej przewidziany jest kontroler. Zupełnie innym wymogom musi sprostać urządzenie przeznaczone do precyzyjnego sterowania wirtualnym samolotem, inaczej zaś powinien zachowywać się joystick przeznaczony do tak zwanych platformówek i strzelanek 2D. W pierwszym przypadku sprawdzi się kontroler przystosowany do

specyfiki gier trójwymiarowych. Standardowe oporniki zastąpione są najczęściej przez cyfrowy, optomechaniczny system zapewniający doskonałą kontrolę oraz pozbawiony bardzo denerwującej wady – samoczynnego rozkalibrowania się kontrolera. Standardowo z takim joystickiem zintegrowany jest dodatkowy potencjometr (lub inny element) spełniający funkcję tak zwanej przepustnicy – urządzenia regulującego ciąg silników np. w samolocie. Nierzadko, aby umożliwić wygodne rozglądanie się po trójwymiarowym świecie z kabiny komputerowego myśliwca, na szczycie drążka montuje się dodatkowy minijoystick, wykorzystujący standardowe mikroprzełączniki. Zdarza się również, że joystick ma dodatkową oś obrotu i oprócz typowego przesunięcia lewo-prawo i góra-dół możliwy jest także obrót drążka wokół jego osi. Takie rozwiązanie sprawdza się głównie w symulatorach lotu, gdzie dodatkowy stopień swobody wykorzystywany jest do wyboru odpowiedniego kierunku.

Dzisiejsze kontrolery gier dysponują większą niż dwa liczbą przycisków, natomiast w najbardziej rozbudowanych manetkach znaleźć można nawet 16 klawiszy! Ostatnim krzykiem komputerowej mody jest wyposażenie już i tak dość zaawansowanego cyfrowo-optycznego mechanizmu w zestaw silniczków odwzorowujących siły oporu, z jakimi można zetknąć się na przykład w czasie prawdziwego lotu. Odpowiednio oprogramowana gra oraz kontroler z „force feedback" (dosłownie tłumacząc – zwrotem siły) inaczej, będą reagować w czasie wykonywania akrobacji lotniczych, a jeszcze inaczej, gdy wirtualny statek dostanie się w strefę turbulencji.

Dwuwymiarowe gry akcji mają inne wymagania niż precyzyjne symulatory lotów – w opinii wielu graczy do gier akcji najlepsze są game pady

Mistrz kierownicy ucieka

Najnowsze produkcje symulujące wyścigi sportowych bolidów Formuły 1 w połączeniu z odpowiednim sprzętem potrafią wciągnąć nie tylko zagorzałych zwolenników szybkości. Szczególnie gry typu Need for Speed III sprawiają, że prawie każdy poczuje „powiew" prędkości.

Na porządku dziennym są obecnie kontrolery gier dysponujące większą niż dwa liczbą przycisków – w najbardziej rozbudowanych manetkach spotkać można nawet do 16 klawiszy

Pewną odmianą joysticka przydatnego do takich zastosowań są różnego rodzaju kierownice, doskonale sprawdzające się w symulatorach samochodowych wyścigów. Zasada ich działania nie różni się zbytnio od standardowego joysticka. Zazwyczaj kompletne stanowisko komputerowego rajdowca składa się z kierownicy z przyciskami, dźwigni zmiany biegów (w górę i w dół) oraz pedałów: gazu i hamulca. Kierownica oraz pedały wyposażone są w potencjometry lub elementy fotoelektryczne. Oczywiście, zasadniczą zaletą tak bardzo wyspecjalizowanego urządzenia jest niezwykle precyzyjne sterowanie pojazdem. Niejednokrotnie w rozwiązaniach tego typu stosowana jest dodatkowo technologia „force feedback", czyniąca jazdę jeszcze bardziej realistyczną. Niestety, ze względu na bardzo specyficzną konstrukcję kontrolera nie jest możliwe rozsądne wykorzystanie go w innych grach.

Płaski pomocnik

Dwuwymiarowe gry akcji mają zupełnie inne wymagania niż precyzyjne symulatory. Do gier akcji najlepsze są tak zwane game pady. Urządzenie tego typu, choć bardziej płaskie, funkcjonalnie jest odpowiednikiem joysticka. Zamiast drążka znaleźć można krzyżakowy przycisk kierunków oraz dużą liczbę przycisków. W takim kontrolerze znajduje się zazwyczaj osiem przycisków „fire". Ponieważ game pad jest elementem, który podczas gry trzymany jest w rękach, jego kształt musi być na tyle ergonomiczny, aby podczas wielogodzinnej zabawy nie powodować zmęczenia. W przypadku zakupu game pada, oprócz ergonomii, szczególną uwagę należy zwrócić także na jakość i wytrzymałość tworzyw, które wykorzystano do jego produkcji. Często zdarza się bowiem, że wraz z emocjami towarzyszącymi kolejnym układom kontroler ściskany jest z siłą nieproporcjonalnie dużą do jego wielkości.

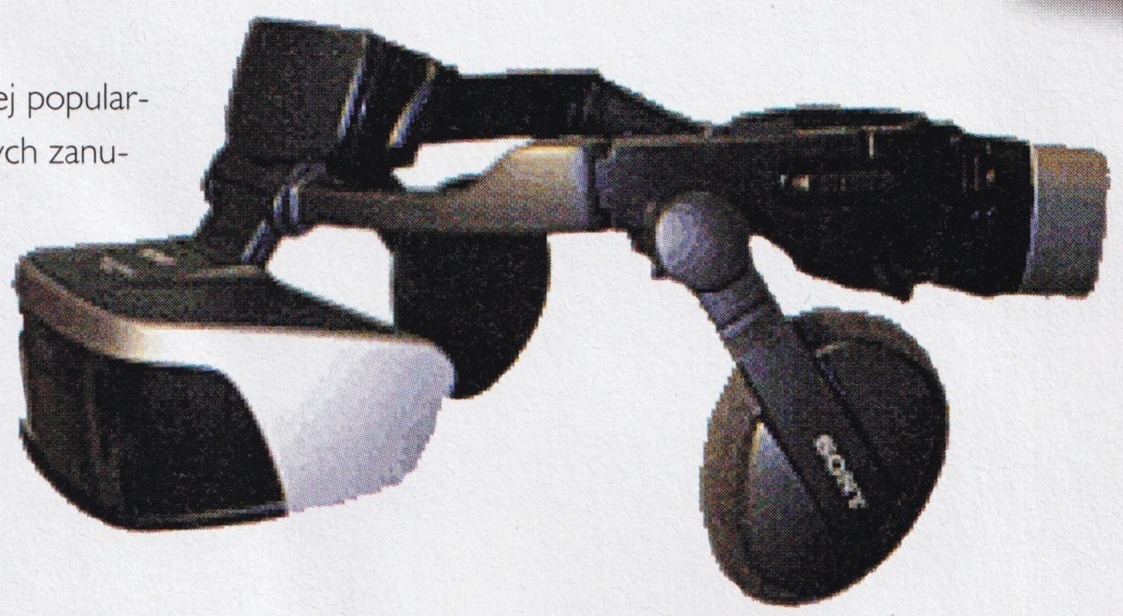
Jeśli urządzenie wykonane jest ze słabej jakości materiałów, już po kilku sesjach spędzonych przy ulubionej grze, posłuszeństwa odmówią najczęściej używane przyciski.

W przypadku kontrolerów z grupy game pad bardzo istotną funkcję spełnia również oprogramowanie, które niejednokrotnie znacznie poszerza możliwości urządzenia. Najbardziej pożądaną funkcją jest możliwość dowolnego programowania przycisków. Właściwość ta przyda się z pewnością miłośnikom morderczych pojedynków (np. Mortal Kombat lub Virtua Fighter), gdzie bardziej skomplikowane ciosy zadaje się przeciwnikowi po wciśnięciu, w ściśle określonej kolejności oraz przedziałach czasowych, odpowiedniej sekwencji klawiszy. Wszyscy, którzy choć trochę próbowali tej sztuki, wiedzą, że nie jest to proste. Dlatego używając pada z programowalnymi przyciskami, natychmiast możemy zyskać przewagę nad komputerowym wojownikiem, wykorzystując uprzednio zapamiętane najwymyślniejsze kombinacje ciosów.

Kontrolery złożone z pedałów i kierownicy mają stosunkowo mały zakres zastosowań, jednak w samochodowych wyścigach nie mają sobie równych

Zaglądanie do cyberprzestrzeni

Stałe zmiany w świecie komputerów sprawiają, że ewolucji ulegają nawet dość klasyczne elementy komputera – w tym również joystick. Nie oznacza to jednak, że brak jest nowych pomysłów mających zrewolucjonizować sposób grania. Jednym z bardziej popularnych pomysłów pozwalających zanurzyć się w rzeczywistości wirtualnej są wszelkiego rodzaju hełmy. Sama nazwa wskazuje na sposób użycia urządzenia – hełm zakłada się na głowę, natomiast na zamontowanych w nim stereoskopowych wyświetlaczach obserwować można generowane przez komputer cyfrowe obrazy. Urządzenia tego typu powodują bardzo silny efekt wejścia w wirtualny świat.



Hełmy wirtualne pomimo nowego podejścia do tematu są zazwyczaj poza zasięgiem typowego gracza przede wszystkim ze względu na wysoką cenę

Dzieje się tak dlatego, że obraz dla lewego oka różni się nieznacznie od obrazu dla oka prawego, co jest zgodne z naszym naturalnym sposobem patrzenia na otaczający nas świat. W urządzeniu znajduje się także błędnik informujący o aktualnym położeniu. Dzięki temu, ruszając głową w wirtualnym hełmie, powodujemy reakcję wmontowanego w urządzenie specjalnego mechanizmu, co pociąga za sobą wygenerowanie nowego obrazu odpowiedniego dla aktualnego położenia głowy.

Do dodatkowej interakcji z wirtualnym światem wykorzystywane są czasem także specjalne rękawice, za pomocą których można manipulować przedmiotami znajdującymi się „wewnątrz" komputera. Innym pomysłem jest drążek, który podobnie jak hełm dysponuje mechanizmem działającym na zasadzie błędnika, a jego zadaniem jest sterowanie ruchami gracza znajdującego się w cyberprzestrzeni.

Porady nie do parady

Rynek komputerowy oferuje obecnie bardzo szeroką gamę różnego typu kontrolerów. Niestety, nie istnieje jedno uniwersalne urządzenie, które równie dobrze sprawdzi się we wszystkich gatunkach komputerowej rozrywki. Dlatego, decydując się na zakup nowego joysticka, należy się zastanowić nad repertuarem ulubionych gier. Jeśli okaże się, że najwięcej czasu spędzamy, wykonując skomplikowane misje samolotem lub międzygwiezdnym krążownikiem, to z pewnością najwięcej satysfakcji zapewni bogato wyposażony cyfrowy joystick z przepustnicą. Jeśli natomiast naszym ulubionym sposobem marnotrawienia czasu są gry zręcznościowe lub wirtualne pojedynki, musimy jak najszybciej zakupić dobrej klasy pad, aby uchronić się przed zbyt częstą wymianą klawiatury. W przypadku gdy preferowanym sposobem spędzania czasu są komputerowe szachy, karty, gry RPG lub strategiczne, w zupełności wystarczy dobrej klasy myszka i klawiatura. Wszelkie hełmy wirtualne, pomimo nowego podejścia do tematu, nadal są poza zasięgiem typowego gracza – przede wszystkim ze względu na ich cenę i, co z tego wynika, stosunkowo małą liczbę gier specjalnie stworzonych z myślą o nowej formie interakcji z maszyną.

Krzysztof Sokołowski

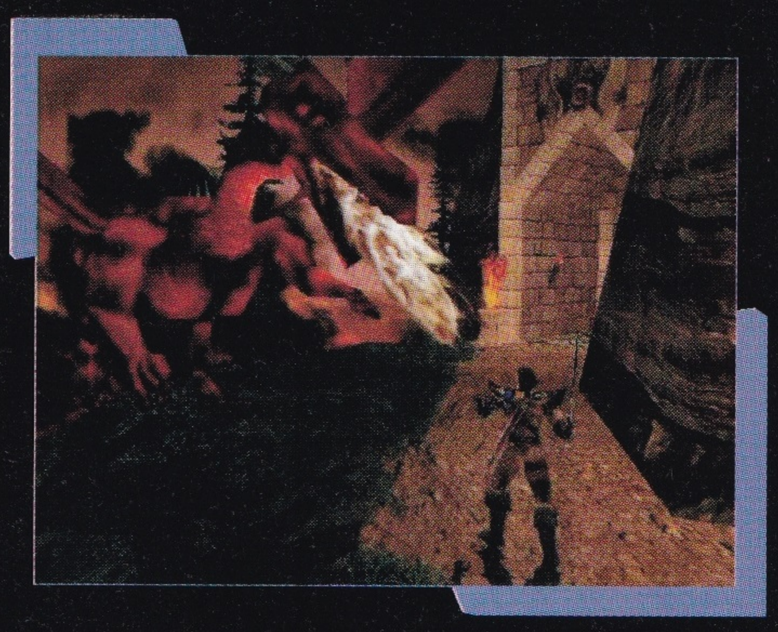
Przykładowe ceny kontrolerów gier

Producent	Model	Cena
Zycon	JOY SURFER PC	50 zł
Dexxa	Joystick	60 zł
Zycon	JOY WARIOR PC	80 zł
Logitech	Thunderpad Digital	100 zł
Zycon	JOY RIDER PRO PC	460 zł
Logitech	WMAN	725 zł

Asghan

Asghan to imię głównego bohatera gry. Jest to książę-wojownik, wędrujący przez krainę pełną pułapek, zagadek i śmiertelnie niebezpiecznych potworów. Są to między innymi także smoki, które Asghan z bliżej nieokreślonych powodów szczególnie nienawidzi.

Program należy do grupy gier przygodowych. Do sterowania tytułową postacią użyto nowego engine'u francuskiej firmy Silmarils, uchodzącego za jeden z najlepszych na rynku. Dzięki optymalizacji sposobu kierowania bohaterem i wzbogaceniu możliwości jego ruchu (dziesięć możliwych rodzajów ruchów postaci) uzyskano szczególną dynamikę walki w wykonaniu Asghana.



W trakcie wędrówki przez świat fantasy gracz napotka ponad 60 rodzajów potworów, z którymi będzie musiał stoczyć walkę. Oprócz umiejętności walki białą bronią główny bohater zyska podczas gry także zdolność używania ośmiu różnych czarów.

Engine programu obsługuje wiele efektów specjalnych, na przykład trójwymiarowe mapowanie tekstur, kolorowe światła, efekt mgły itd. Wszystkie te właściwości, dostępne głównie dzięki wykorzystaniu udogodnień oferowanych przez akceleratory 3Dfx, wpływają na uatrakcyjnienie strony graficznej gry. Zwiększono także naturalność takich kompleksowych efektów, jak tryskająca z ciał walczących postaci krew czy też upadek zabitego potwora. Asghan, dzięki realistycznej grafice i dopracowanej stronie muzycznej, działa mocno na wyobraźnię gracza. Całość jest przeplatana filmami wprowadzającymi w atmosferę gry. Należy jeszcze dodać, iż akcja gry umiejscowiona jest w trzydziestu różnorodnych, starannie dobranych sceneriach.

W porównaniu z innymi produkcjami podobnego typu zmodyfikowano interfejs użytkownika. Zmieniono układ klawiszy, również system menu podręcznych i inwentarza przeszedł gruntowne przeobrażenia.

Asghan

Typ gry:	przygodowa
Producent:	Grolier Interactive
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95, PSX
Wymagania:	Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, karta dźwiękowa zgodna z SoundBlaster, DirectX
Karty 3D:	Matrox, Voodoo, ATI Rage, S3 Virge, 3D Blaster, PowerVR
Multiplayer:	brak
Cena:	brak danych

Asteroids

Asteroids to nazwa jednej z pierwszych gier komputerowych, jakie w ogóle powstały. Program cechował się prostą grafiką i nieskomplikowaną fabułą. Ta pozornie zwyczajna gra gwarantowała jednak ogromną dawkę emocji. Firma Activision postanowiła sprawić niespodziankę wielbicielom gwiezdnych podbojów i ogłosiła wydanie odświeżonej wersji gry.

W Asteroids sterujemy statkiem kosmicznym, niszcząc znajdujące się na naszej drodze asteroidy, odłamki gwiezdnego gruzu i statki Obcych. Ponieważ znajdujemy się w przestrzeni kosmicznej, która rządzi się własnymi prawami, wyhamowanie naszego pojazdu jest możliwe jedynie wtedy, gdy odwrócimy go o 180 stopni i włączymy silniki.

Grafika gry została oczywiście zmieniona w poruwnaniu z oryginałem. Wszelkie napotkane w kosmosie obiekty wyglądają naturalnie, eksplozje asteroid trafionych ogniem naszych laserów wyglądają realistycznie. Animacje są bardzo płynne, zwłaszcza w przypadku wykorzystania akceleratora 3Dfx.

Tryb multiplayer jest realizowany na jednym komputerze. Dwaj zawodnicy współdziałają wtedy ze sobą w zwalczaniu kosmicznych zagrożeń, utrudniających podróż ich statkom. Na szczęście nie jest możliwe przypadkowe zniszczenie pojazdu partnera.

Asteroids przypomina w dużym stopniu swój pierwowzór. Pewnym urozmaiceniem w odniesieniu do oryginału jest opcja wyboru statku kosmicznego. Każda strefa oferuje inną atrakcję w postaci specjalnego rodzaju broni.

Aby dostosować program do swoich możliwości, wybieramy jeden z trzech poziomów trudności. Po ukończeniu pierwszego epizodu możemy też skorzystać z trybu Classic Arcanoids i porównać nową edycję gry z oryginałem.

Battlezone

Typ gry:	przygodowa
Producent:	Activision
Dystrybutor:	LEM
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	brak danych
Karty 3D:	zgodne z OpenGL
Multiplayer:	dwóch graczy
Cena:	brak danych

Battlezone

Demo na CD 1

W latach pięćdziesiątych na Ziemię spadł deszcz meteorytów. Wydarzenie to nie przykuło szczególnej uwagi opinii publicznej, zajętej wojną w Korei. Inaczej było jednak z naukowcami dwóch supermocarstw – Stanów Zjednoczonych i Związku Radzieckiego. Znaleźli oni w miejscu upadku meteorytów nieznany materiał. Był to biometal o niezwykłej właściwości: miał pamięć, dzięki czemu w bardzo prosty sposób można go było wykorzystać do konstruowania nowych, zupełnie niemożliwych wcześniej do wykonania urządzeń, przede wszystkim różnego rodzaju broni. Zapasy biometalu w bardzo krótkim czasie wyczerpały się, zmuszając supermocarstwa do wyruszenia w kosmos i poszukiwania tego materiału na innych planetach.

Naszym zadaniem będzie spenetrowanie planet i ich księżyców oraz wyeliminowanie Rosjan, którzy również poszukują biometalu, zwanego też scrapem. Odniesienie zwycięstwa możliwe jest tylko przy odkryciu złóż biometalu. Dzięki niemu będziemy mogli zbudować własną bazę, pojazdy, typy broni itd. Musimy jednak pamiętać, że ilość scrapu jest ograniczona. Jeśli więc nie pospieszymy się i nie zbierzemy go na czas, oddamy inicjatywę przeciwnikowi, który w ten sposób zyska nad nami znaczną przewagę. W tym kontekście gra przypomina nieco Dune 2 i Dune 2000, gdzie warunkiem odniesienia

zwycięstwa było odkrycie i wydobycie melanżu. Podobieństwa sięgają zresztą dalej. Sporo jest bowiem w Battlezone elementów strategii. Musimy dokładnie zaplanować nasze posunięcia, by zakończyć misję sukcesem. Nie wystarczy na przykład wyprodukować stu czołgów, którymi następnie zgniecimy bazę przeciwnika. Autorzy gry wprowadzili bowiem w pierwszej chwili irytujące, ale na dłuższą metę uzasadnione ograniczenie: możemy wybudować maksymalnie dziesięć jednostek każdego rodzaju, a więc dziesięć czołgów, dziesięć wieżyczek itd. To powoduje, że każdy atak przeprowadzamy, odpowiednio synchronizując działania poszczególnych formacji. Nie możemy przy tym zapominać o obronie własnej bazy. Warto więc zbudować wieżyczki, które uchronią nas przed niespodziewaną akcją wroga. Powinniśmy też pamiętać o stosowaniu radaru, który zawczasu ostrzeże nas przed tego typu niespodziankami.

Bardzo ważną rolę odgrywa w walce ukształtowanie terenu. Jeśli je odpowiednio wykorzystamy, może się ono okazać naszym naturalnym sprzymierzeńcem. Dotyczy to szczególnie szybkich, zaskakujących natarć, których nie przeczuwa nasz rywal. Engine gry jest przy tym niezwykle elastyczny – jeśli wymyślimy najbardziej nawet wymyślny scenariusz podbicia bazy przeciwnika, będziemy mogli go wykonać. Inna rzecz, czy okaże się on skuteczny.

Powyższe elementy dość jasno wskazują, że Battlezone jest kolejną strategią czasu rzeczywistego. Nie jest to jednak do końca prawdą. Oprócz działań operacyjnych mamy tu bowiem do czynienia z najzwyklejszą strzelaniną FPP. Jak to możliwe, aby połączyć dwa, wykluczające się pozornie gatunki?

Wszak strzelanie do wszystkiego, co się rusza, nie idzie w parze z obmyślaniem kolejnych wersji ataku. Taki podział jest jednak dość mylący i nie do końca sprawiedliwy. Przecież już w pierwszych shooterach FPP, jak Wolfenstein czy Doom, trzeba była wykazać się oprócz wprawnego oka i pewnej ręki również logiką i dedukcją – gdzie odnaleźć klucz, jaką dźwignię uruchomić, by otworzyć kolejne drzwi itd. Oczywiście ten element stanowił tylko część (i to nie najważniejszą) działań podejmowanych przez gracza, niemniej zaistniał już w tych klasycznych strzelaninach.

W Battlezone element zręcznościowy jest co najmniej tak samo ważnym czynnikiem,

mapą trzeba wykonać szybki zwiad, zdobyć ważny artefakt, ustrzelić po drodze wszystkich wrogów i oczywiście wrócić do bazy. Szczerze mówiąc, w tego typu operacjach nie są wymagane szczególne uzdolnienia strategiczne. Liczy się bowiem refleks i sprawność manualna. Połączenie to ma swój sens i urok – przemyślane postępowanie równoważy szaleńcza fantazja i energia. Co więcej, taki melanż jest niezwykle efektywny i znacznie podnosi skuteczność naszych działań.

Na koniec warto wspomnieć o zaimplementowanym w Battlezone trybie multiplayer. Dostępne są tu dwie podstawowe opcje. W pierwszej z nich – Deathmatch – walczymy z przeciwnikiem, mając do dyspozycji czołg. Tu liczy się przede wszystkim zręczność. Natomiast Strategy to już strategiczna rozgrywka, w której celem jest pokonanie wrogiej bazy.

Battlezone

Typ gry:	zręcznościowo-strategiczna
Producent:	Activision
Dystrybutor:	LEM
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, karta dźwiękowa SoundBlaster lub zgodna
Karty 3D:	3Dfx, Rendition, ATI Rage Pro, nVidia Riva 128, Power VR, Permedia 2
Multiplayer:	TCP/IP, IPX, modem, połączenie szeregowe
Cena:	159 zł

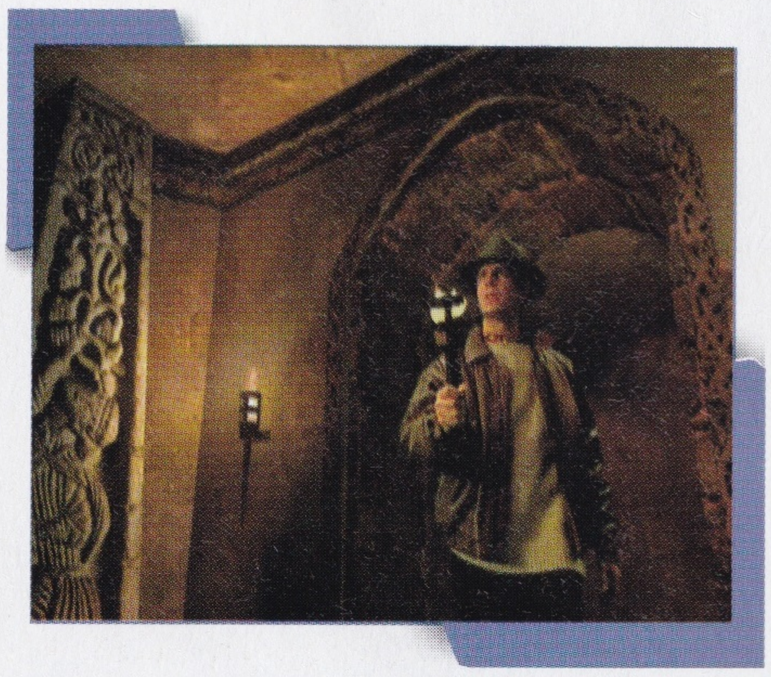
Black Dahlia

DEMO NA CD 3

Detektywistyczne gry przygodowe mają swoich zagorzałych wielbicieli. Niektóre z nich, jak na przykład Under a Killing Moon, wyznaczały nowe standardy w produkcji komputerowej rozrywki. Inne, takie jak Blade Runner, stanowiły kontynuację wątków zawartych w produkcjach filmowych. Krótko mówiąc były to produkcje wyróżniające się na rynku komputerowej rozrywki.

Nie inaczej jest z najnowszą grą detektywistyczną, noszącą tytuł Black Dahlia. Uwagę zwraca już zawartość pudełka, które oprócz instrukcji zawiera aż siedem płyt kompaktowych. Ta liczba jest w pełni uzasadniona – Black Dahlia ma bowiem niezwykle rozbudowaną fabułę.

Naszą przygodę rozpoczynamy jesienią 1941 r. w Stanach Zjednoczonych, tuż przed przyłączeniem się tego państwa do drugiej wojny światowej. Wcielamy się w rolę Jima Pearsona, młodego agenta nowo powstałej agencji COI (Biuro Koordynacji Informacji). Organizacja ta razem z kontrwywiadem amerykańskim zajmuje się rozpracowaniem niemieckiej machiny wojennej i ustaleniem, czy dotychczasowe zwycięstwa faszystów wynikały jedynie z przewagi militarnej, czy też dzięki wykorzystaniu sił nadprzyrodzonych. Nasze pierwsze zadanie polega na wykryciu agentów niemieckiej „Piątej Kolumny" działających na amerykańskim środkowym zachodzie. Szybko jednak okazuje się, że sprawa ta zatacza coraz szersze kręgi. Na jaw wychodzi na przykład działalność maniakalnego mordercy, znanego jako „Rozpruwacz z Cleveland", który zamordował ponad dwadzieścia osób. Jego pierwszą ofiarą była niedoszła gwiazda filmowa Elisabeth Short, której zmasakrowane ciało znaleziono w 1947 roku. Reporter, który opisywał tę sensacyjną zbrodnię, nazwał ofiarę Czarną Dalią (ang. „Black Dahlia"). Tylko od nas zależy, czy zajmiemy się jedynie poszczególnymi wątkami tej sprawy, czy też spróbujemy wyjaśnić wszystkie jej aspekty. Wszystkie opisane tu wydarzenia są autentyczne – więcej szczegółów dowiemy się, odwiedzając stronę internetową *http://www.bdahlia.com*.

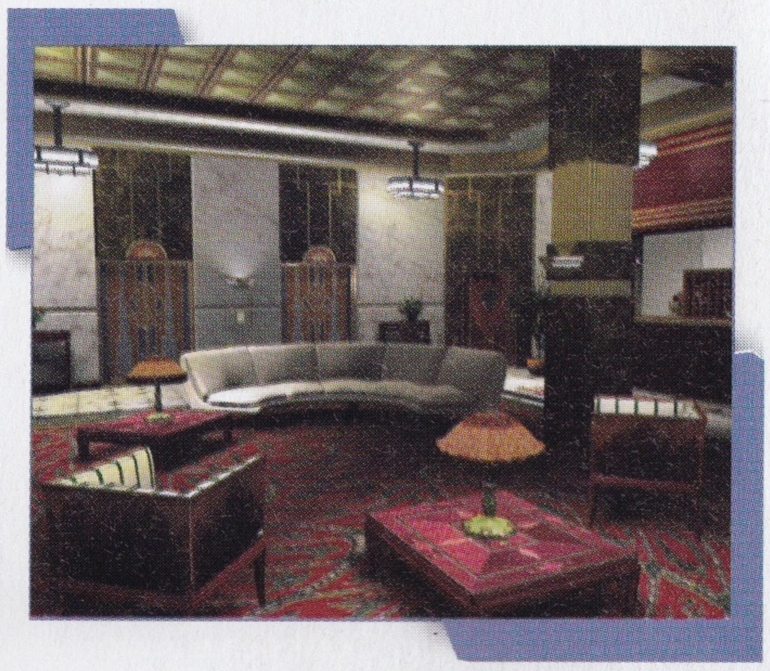


W grze naszym bohaterem sterujemy myszą. Używając jej przenosimy się do poszczególnych miejsc, badamy przedmioty i rozmawiamy z interesującymi – z punktu prowadzonego śledztwa – osobami. Ważnym elementem naszej misji jest katalog, w którym magazynujemy wszystkie zdobyte przedmioty. Jeśli zechcemy go użyć, wystarczy kliknąć jego ikonę i wskazać komendę Use.

Nasze spostrzeżenia zapisujemy w specjalnym notatniku. Zdarza się również, że w szczególnie ważnych, kluczowych momentach gry informacje przez nas uzyskane zostaną automatycznie wprowadzone do notatnika.

Świat przedstawiony w grze ma wiele wspólnego z konwencją czarnego kryminału lat trzydziestych i czterdziestych naszego wieku. Ta stylizacja zdecydowanie wzbogaca i uatrakcyjnia grę. Już sam pokój, w którym mamy pracować, przypomina miejsce pracy słynnego detektywa Marlowe'a – stary, wysłużony stół, zakurzone półki z książkami i aktami, poniewierające się po ziemi śmieci – wszystko to przypomina nieco kryminał w konwencji „noir".

Najważniejsze czynności, które doprowadzą nas do wyjaśnienia wszelkich wątpliwości, to niewątpliwie badanie kluczowych dla rozwoju akcji miejsc oraz rozmowa z napotkanymi osobami. W tym pierwszym przypadku przeszukujemy przede wszystkim biurka, szuflady i szafy. Znalezione tam dokumenty zawierają z reguły bardzo cenne informacje. Mogą to być na przykład wycinki z gazet, fragmenty policyjnego raportu czy publikacje propagandowe. Wnikliwe przestudiowanie tych materiałów pomoże nam sformułować pytania, które zadamy odwiedzanym przez nas ludziom. Będą to m.in. detektywi – nasi koledzy po fachu, przedsiębiorcy, policjanci, a także nasi szefowie. Szybko zauważymy, że w prowadzone przez nas śledztwo zamieszane są wpływowe osobistości.
W tym momencie będziemy musieli wykazać się nie tylko dociekliwością, ale i sprytem. Może się bowiem okazać, że przełożeni nie-



koniecznie będą zadowoleni z naszego dochodzenia. Wszystko zależeć więc będzie od naszej przebiegłości i inteligencji. Jest to o tyle istotne, że – jak dowiemy się po rozpoczęciu pracy – nasz poprzednik nie sprawdził się na tym stanowisku i w pośpiechu wyjechał z miasta. Co więcej, FBI stara się zrujnować opinię agencji COI w Waszyngtonie, próbując nie dopuścić do wzrostu znaczenia tej organizacji.

Black Dahlia w interesujący sposób łączy wątki polityczne z kryminalnymi, a nawet paranormalnymi. Nie jest grą łatwą, ale dzięki temu może zapewnić rozrywkę na wiele tygodni.

Black Dahalia

Typ gry:	przygodowo-detektywistyczna
Producent:	Take-Two
Dystrybutor:	LEM
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, 80 MB miejsca na dysku, karta dźwiękowa i graficzna zgodne z DirectX 5.0
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	brak
Cena:	169 zł

Caesar 3

DEMO NA CD 3

Wielbiciele gier strategicznych z pewnością znają dwie poprzednie wersje Caesara. Jest to jedna z trudniejszych gier symulacyjnych, w których zadaniem gracza jest zarządzanie zasobami miast, prowincji i kierowanie państwem. Dwie wcześniejsze wersje gry, Caesar I i II, w żadnym stopniu nie dorównują jednak obecnemu wydaniu. Co prawda, ogólne założenia i misje do wypełnienia są tu podobne, lecz różnica w wykonaniu jest ogromna.

Przede wszystkim autorzy programu poważnie ograniczyli zarządzanie do obszaru samego miasta. Dzięki temu powstała znakomita symulacja ekonomiczna, świetnie dopracowana w najdrobniejszych szczegółach.

Po uruchomieniu gry przenosimy się w czasie do epoki istnienia państwa-potęgi – imperium rzymskiego. Naszym celem jest założenie miasta, a następnie należyte zadbanie o jego rozwój. Osiągając kolejne zadania stawiane nam przez Cezara, mozolnie wspinamy się po drabinie kariery, zajmując coraz to wyższe stanowiska. Do tego jednak niezbędne jest właściwe zarządzanie posiadanymi zasobami. Dwie pierwsze misje to tylko wprowadzenie. Zakładamy niewielką osadę i budujemy wybranego typu obiekty. W pierwszej kolejności musimy ustawić kilka tabliczek zachęcających do osiedlenia się. Stawiamy je w pobliżu drogi, której nitka przecina cały udostępniony nam obszar. Wkrótce pojawią się chętni do zamieszkania wskazanego przez nas miejsca. Z czasem tabliczki zmienią się w namiociki, które następnie, wraz ze wzrostem stopy życiowej mieszkańców tworzącej się osady, zostaną zastąpione domkami. Pamiętać jednak należy, aby domki były zaopatrzone w wodę. W tym celu w ich pobliżu rozmieszczamy studnie. Nie wolno również zapomnieć o strażnikach pilnujących porządku publicznego. Dzięki nim zapobiegniemy pożarom, kradzieżom, rozbojom i innym wypadkom, które skutecznie ograniczają napływ kolejnych osadników. Gdy uda nam się wypełnić pierwszą misję, dostajemy awans, nowe możliwości i oczywiście – kolejne zadanie. Tym razem liczba mieszkańców naszego miasteczka musi być nieco większa. Ponadto musimy zbudować kilka nowych obiektów. W tym celu w odpowiednim miejscu zakładamy farmy, z których uzyskamy żywność umożliwiającą zwiększenie populacji osady. Do każdego gospodarstwa rolnego koniecznie musimy doprowadzić drogę oraz ustawić posterunki policji. Produkty rolne składujemy w spichlerzach. Oprócz tego pożądane są również place targowe, na których będziemy mogli sprzedać zebrane produkty rolne. Aby jednak w mieście panował spokój, nie wystarczą jednostki policji i pożywienie. Musimy też zatroszczyć się o rozrywkę. Do tego celu posłużą teatry, amfiteatry, koloseum, szkoły gladiatorów. Ponadto warto zadbać o wykształcenie społeczeństwa naszego miasta. Zapewnimy je, budując szkoły, uniwersytety i biblioteki.

Dość szybko uzyskamy możliwość (i obowiązek!) stawiania szpitali, przychodni i łaźni miejskich, dzięki którym mieszkańcy miasta pozostaną w zdrowiu i odpowiedniej kondycji fizycznej. Łaźnie miejskie i fontanny nie mogą jednak funkcjonować bez wody. Konieczne jest więc wybudowanie zbiorników wodnych i akweduktów. Aby jednak wypełniły się wodą, musimy połączyć je za pomocą „wodociągów". Dla ułatwienia w orientowaniu się, na jak dużym obszarze działają zbiorniki z wodą, a także inne obiekty użyteczności publicznej, twórcy gry udostępnili specjalną opcję ukazującą zasięg poszczególnych działów gospodarki. Należy korzystać z niej możliwie jak najczęściej. Dzięki temu będziemy w stanie odpowiednio wcześnie zareagować i ustrzec się przed pożarem, zawaleniem się budynków czy wreszcie szczególnie bujnym rozwojem świata przestępczego. Innym niezwykle istotnym elementem gry jest wpływ bogów na losy miasta. Wbrew pozorom jest on stosunkowo duży. Możemy nim sterować, budując świątynie ku czci wybranych bogów. Nie należy jednak skupiać się na jednym, ignorując innych, gdyż może to spowodować ich gniew, którego konsekwencje trudno przewidzieć. Korzystajmy więc z możliwości budowania świątyń dla bogini urodzaju – Ceres, władcy morza Neptuna, boga handlu Merkurego, wojny Marsa i bogini miłości Venus.

Rozkwit miasta możliwy jest wyłącznie wtedy, gdy dysponujemy odpowiednimi środkami, które możemy przeznaczyć na jego rozbudowę. Wpływy z podatków nie wystarczą nam na długo. W odpowiednim momencie należy więc zainteresować się możliwościami handlu. Zwykle znajdziemy jedno lub dwa miasta, z którymi możemy wymieniać towary. Wcześniej jednak należy zbudować szlak handlowy. Prawdziwa zabawa rozpoczyna się z momentem, kiedy wykonamy dwa pierwsze zadania, uzyskamy odpowiedni poziom zaawansowania i otrzymamy większe możliwości. Szlaki handlowe mogą prowadzić przez morze, część zebranych środków przeznaczamy na armię, która obroni nas przed atakami barbarzyńców.

Cesar 3

Typ gry:	strategia ekonomiczna
Producent:	Sierra
Dystrybutor:	Optimus
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 90, 16 MB RAM, karta graficzna SVGA, karta dźwiękowa, CD-ROM
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	brak
Cena:	brak danych

Championship Manager 97/98

Po ostatnich dokonaniach piłkarskiej reprezentacji Polski zapewne wielu użytkowników chciałoby się wcielić w selekcjonera drużyny futbolowej, aby poprowadzić ją do zwycięstwa: zostać mistrzem ligi, zdobyć puchar Ligi Mistrzów, puchar UEFA lub Puchar Zdobywców Pucharów. Pokierować poczynaniami drużyny, odpowiednio zmotywować zawodników, poddać ich właściwym treningom, a następnie umiejętnie rozstawić na boisku i dobrać optymalną taktykę – o to przede wszystkim chodzi w grach symulujących zarządzanie drużynami piłkarskimi. Do grupy podobnych programów należy między innymi Championship Manager.

Historia tej gry sięga roku 1992. Starsi użytkownicy interesujący się tego typu strategią

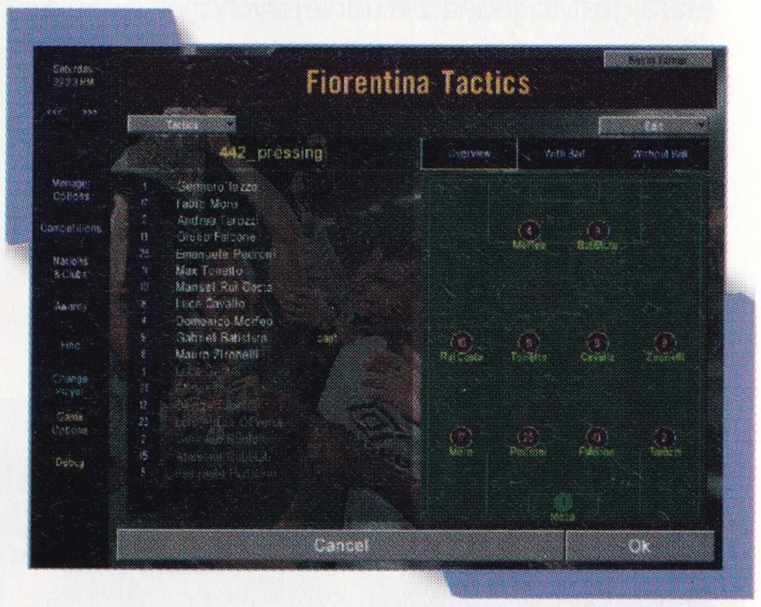
z pewnością doskonale pamiętają pierwszą wersję Championship Managera. Obecnie mamy do dyspozycji dziesiątki tysięcy zawodników, których możemy dowolnie grupować i selekcjonować według dwudziestu różnych parametrów. Starzy wyjadacze z pewnością już wiedzą, że znalezienie wśród wielu wystawionych na sprzedaż zawodników młodego dobrze zapowiadającego się gracza może w ogromnym stopniu wpłynąć na uzyskiwane później wyniki. Stopniowe, lecz konsekwentne wspinanie się na liście rankingowej, rosnąca sumka na koncie i drużyna, która potrafi stawić czoło najlepszym, to marzenie każdego menedżera i trenera drużyny piłkarskiej.

W grze mamy do wyboru najlepsze ligi europejskie: angielską, szkocką, włoską, francuską, niemiecką, portugalską, holenderską, belgijską i hiszpańską. Informacje na temat zawodników występujących w poszczególnych drużynach zostały wprowadzone na bazie stanu składów w sezonie 97/98. To jednak nie wszystko. Wybrać możemy także jedną z dwudziestu jeden drużyn narodowych. Warto dodać, że w grze została uwzględniona nowa forma rozgrywek o puchar Champions League, w której biorą udział 24 drużyny.

Gra stała się znacznie bardziej realistyczna w porównaniu z poprzednimi wersjami. Nie zdarzają się już sytuacje, w których posiadając silną drużynę, z niewiadomych przyczyn przegrywamy ze znacznie słabszym przeciwnikiem. Dobierając odpowiednie ustawienie i rozstawiając właściwych zawodników, z czasem osiągniemy sukces. Oczywiście, nie odbywa się to tak łatwo, jakbyśmy sobie czasami życzyli. Największe talenty zwykle możemy znaleźć w zespołach grających w niższych ligach. Za młodych, lecz dobrze zapowiadających się zawodników zapłacimy niewiele. Stosując odpowiednie treningi i odpowiednio często wybierając ich do gry, spowodujemy, że poczują się dobrze i pewnie w zespole, zgrają się ze sobą, stanowiąc doskonałą drużynę, przed którą będą drżeć największe potęgi piłkarskie Europy.

Do wyboru mamy sporą liczbę różnych rozgrywek. Począwszy od ligowych, poprzez europejskie, a kończąc na światowych. Rynek transferowy jest niezwykle bogaty. Jednak zarządzanie środkami finansowymi wybranego klubu jest ograniczone do wymiany transferowej zawodników. Określamy sumę, prowadzimy negocjacje dotyczące ceny, a w końcu potwierdzamy chęć podpisania kontraktu. W efekcie zawodnik trafia do naszej drużyny lub zostaje sprzedany bądź wypożyczony na określony czas do innego klubu.

Tuż przed rozpoczęciem meczu jest jeszcze czas na odpowiednie dobranie ustawienia zawodników, wyselekcjonowanie graczy rezerwowych oraz określenie właściwej taktyki gry. Do wyboru mamy sporą liczbę różnych wariantów formacji drużyny. Każdego piłkarza możemy ustawić na jednej z pięciu pozycji: na lewym lub prawym skrzydle, na centrze oraz po lewej bądź prawej stronie środka. Dysponujemy przy tym piętnastoma różnymi ustawieniami jedenastki – od skrajnie defensywnego po totalny atak. Naturalnie, istnieje możliwość swobodnego redefiniowania każdej proponowanej formacji. Rozmieszczanie zawodników odbywa się niezwykle łatwo. Przeciąga-



my ich ikony w pole formacji. Każdy piłkarz otrzymuje od nas informacje, jak ma się zachowywać na boisku. Prawym przyciskiem myszy klikamy jego ikonę i kreślimy strzałkę w kierunku, w którym ma biec w czasie gry. Ponadto musimy wybrać określony styl gry, na przykład long ball nadaje się przede wszystkim dla słabszych drużyn, które nie są w stanie przeprowadzać koronkowych akcji. Dla nich długie podania to jedyna szansa na zwycięstwo. Inny styl to passing preferowany przez zespoły składające się z doskonale wyszkolonych zawodników, którzy dobrze się rozumieją i są ze sobą zgrani. Szybkie, krótkie podania stanowią najbardziej efektywną broń przeciw najsilniejszym nawet jedenastkom.

W czasie rozgrywania pojedynków jako trener mamy możliwość dokonywania zmiany zawodników i taktyki gry. Niestety, na ekranie wyraźnie brakuje graficznej prezentacji akcji przeprowadzanych przez obie jedenastki. Pojawiają się natomiast informacje w postaci tekstu, a przebieg meczu jest ilustrowany paskiem wskazującym, która drużyna ma w danej chwili przewagę.

Championship Manager 97/98

Typ gry:	menedżer piłkarski
Producent:	Eidos/Interactive
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	486DX, 8 MB RAM
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	brak
Cena:	119 zł

Chessmaster 6000

Chessmaster firmy Mindscape jest programem ogólnie lubianym przez amatorów „królowej gier". Producent tej symulacji szczególnego typu może się pochwalić sporymi doświadczeniami w zakresie tworzenia oprogramowania służącego do gry w szachy. Seria Chessmaster jest bowiem kontynuowana od lat i cieszy się sporą popularnością.

Program jest przeznaczony dla graczy w różnym wieku i o zróżnicowanym poziomie zaawansowania. W wersji 6000 dodano nowe właściwości, które zwiększają łatwość obsługi programu. Ogromny zestaw różnorodnych opcji pozwala na łatwe i przyjemne poznawanie świata szachów. Poniżej wymienimy kilka z podstawowych nowości Chessmastera 6000.

Autorzy gry zwrócili szczególną uwagę na samouczki (tutorials) pomagające w nauce gry. Działają one teraz na nieco zmienionej zasadzie i opierają się na wskazówkach renomowanego trenera szachowego Bruce'a Pandolfiniego oraz książce mistrza szachowego Josha Waitzkina. Kładziony jest przy tym nacisk na przewidywanie konsekwencji wynikających z poszczególnych ruchów poprzez dokładną analizę przykładowej partii.

Polecenia mentora i wszelkiego rodzaju podpowiedzi są czytane przez lektorów, co zwiększa przystępność tej formy nauki gry. Możemy też w dowolnej chwili kliknąć myszą znaczek głośniczka umieszczony na belce okna programu, co spowoduje odczytanie tekstu pomocy kontekstowej, właściwej dla danej sytuacji.

Po raz pierwszy w Chessmasterze zastosowano opcję pozwalającą na oszacowanie własnego współczynnika punktowego według systemu ELO. Program dokonuje oceny na podstawie pojedynku z wybranym przeciwnikiem. Jest on zawsze scharakteryzowany nie tylko liczbą określającą jego poziom szachowy, ale też skrótową biografią i zdjęciem. Po rozegraniu każdego pojedynku możemy zapisać jego wynik i spróbować rozwijać swoje umiejętności poprzez kolejne walki. Każdy z „komputerowych" graczy reprezentuje odmienny poziom, jak również indywidualny styl gry i taktykę.

Powiększono bazę danych wykorzystywaną podczas wyszukiwania i porównywania ruchów oraz rozgrywek. Zawiera ona teraz około 300 tysięcy pozycji, między innymi ponad dwa tysiące debiutów. Można też dodawać do bazy własne partie.

Wprowadzono możliwość gry za pośrednictwem serwisu mplayer (multiplayer game service). Dzięki temu będziemy mogli o każdej porze dnia i nocy zagrać z innymi sympatykami szachów na całym świecie. Oprócz tego da się grać przez kabel, modem lub sieć lokalną. Nie bez znaczenia jest też zaimplementowanie w Chessmasterze filtrów pozwalających na import plików zawierających partie zapisane za pomocą innych programów szachowych.

Chessmaster 6000 nie jest również pozbawiony zalet swego poprzednika. Do dyspozycji mamy mnóstwo najróżniejszych plansz i zestawów figur. Dominują atrakcyjne graficznie, aczkolwiek niezbyt praktyczne plansze trójwymiarowe w różnych odmianach: od wielu rodzajów szachownic drewnianych, poprzez kilka marmurowych aż po ebonitowe. Program zawiera jednak także standardowe, dwuwymiarowe plansze. Jeśli nie spodoba nam się zbiór szachownic udostępniany przez Chessmastera, możemy skomponować własną, posługując się wbudowanym edytorem. Każdą planszę można dowolnie obrócić oraz przesunąć.

Do każdej planszy proponowany jest zestaw kilku rodzajów figur, harmonizujących graficznie z jej wyglądem. Możemy wybrać zarówno jeden z zestawów klasycznych, jak i figurki chińskie, meksykańskie lub napoleońskie czy też zestaw określany jako Mechanic, a przywodzący na myśl figury wykonane własnoręcznie w warsztacie mechanicznym.

Równie dobrze, jak grafika, prezentuje się strona muzyczna programu. Tworzy ją kilkadziesiąt utworów muzyki poważnej, odtwarzanych w tle.

Oprócz tego, że zaimplementowano w programie obszerny system pomocy, dostępny w zasadzie w dowolnym momencie partii, zapisano także kilkanaście przykładowych partii, rozegranych przez Josha Waitzkina z różnymi przeciwnikami. Wszystkie one są opatrzone komentarzem mistrza, który wyjaśnia dokładnie sens i celowość poszczególnych ruchów.

Chessmaster został po raz pierwszy wydany na dwóch płytach CD. Nie należy się jednak temu dziwić, biorąc pod uwagę możliwości gry, jej oprawę graficzną i dźwiękową. Kolejna wersja programu przyniosła z sobą poprawiony interfejs użytkownika, przez co nauka gry w szachy stała się jeszcze przystępniejsza i przyjemniejsza, niż w poprzednich edycjach programu. Czyni to Chessmastera 6000 jednym z najlepszych programów szachowych dostępnych na rynku. Początkujący gracze mogą z jego pomocą opanować szachowe podstawy. Bardziej zaawansowani zawodnicy będą z powodzeniem rozwijać swoje umiejętności, wykorzystując do tego celu zdefiniowanych w grze przeciwników.

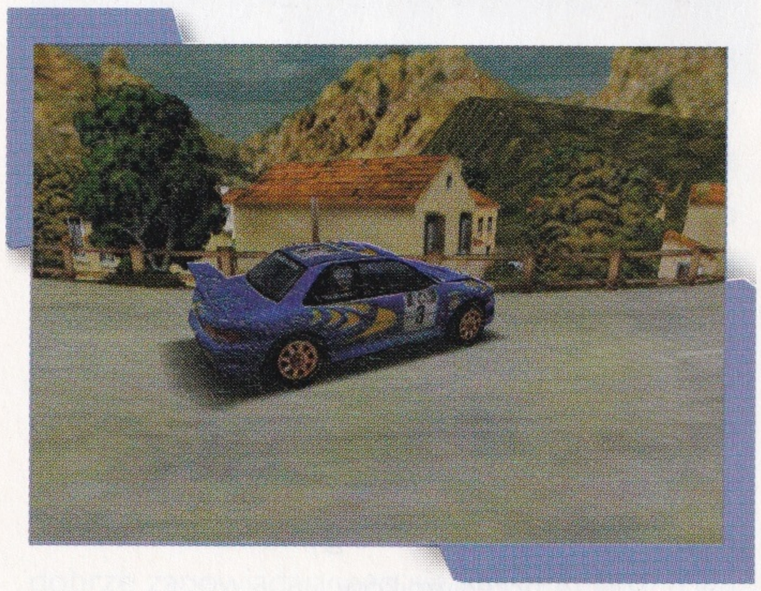
Chessmaster 6000

Typ gry:	szachy
Producent:	Mindscape
Dystrybutor:	Optimus
Platforma:	Windows 95, 98
Wymagania:	Pentium 90, 16 MB RAM, 15 MB na dysku, CD-ROM 4x, karta dźwiękowa 16-bit.
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	brak
Cena:	155 zł

Colin McRae Rally

Twórcy przebojowych wyścigów samochodowych Toca – Touring Car Championship udoskonalili kod tej gry i wydali kolejny symulator: Colin McRae Rally. Tym razem bierzemy udział w rajdach terenowych. Oczekuje nas 48 zróżnicowanych etapów w ośmiu krajach: od zaśnieżonej Szwecji przez kręte, nadbrzeżne drogi Korsyki, po bezdroża Australii i dżungle Indonezji. Czym różnią się te wyścigi od znanych serii Need for Speed i Screamer?

Colin McRae Rally jest najbardziej realistycznym symulatorem wyścigów samochodów sportowych, jaki został wydany dla IBM PC. Na każdej z dostępnych nawierzchni samochody zachowują się inaczej. Oblodzony asfalt, pylista droga polna, sypki szutr wymuszają zmianę stylu jazdy. Dodatkowe utrudnienie stanowi zmienna pogoda – szczególnie daje się we znaki zamieć śnieżna i tropikalna ulewa. Analogicznie do warunków w rzeczywistych rajdach, niektóre etapy rozgrywane są w nocy. W przeciwieństwie do wielu tego typu gier tutaj zjechanie tylko jednym kołem na pobocze grozi utratą kontroli nad pojazdem. Poważne błędy kończą się wypadnięciem



z trasy, nierzadko połączonym z koziołkowaniem. Trudno nawet myśleć o sukcesie bez perfekcyjnego opanowania takich manewrów, jak pokonywanie zakrętów z użyciem hamulca ręcznego. By stracić szansę na zajęcie dobrego miejsca w wyścigu, nie trzeba wcale wpadać na drzewo. Wystarczy zbyt szeroko wziąć jakiś wiraż lub przebyć go z szybkością mniejszą od optymalnej. Wszystko to powoduje, że nawet na najłatwiejszym poziomie trudności gra jest bardzo trudna.

Nic dziwnego, że firmie Codemasters udało się przekonać gwiazdę tego typu rajdów – Brytyjczyka Colina McRae – do firmowania jej produktu. Mistrz kierownicy nie tylko użyczył swojego nazwiska, ale też „wypożyczył" do gry swojego osobistego pilota Nicky Grista. To właśnie jego wskazówki będą nam towarzyszyły w trakcie każdego wyścigu.

Nieocenioną pomocą jest też zawarta w grze szkółka rajdowa. Dzięki serii lekcji można opanować wszystkie niezbędne profesjonaliście sztuczki. Kurs jest podzielony na trzy części o rosnącym stopniu trudności. Trzeba pozytywnie zaliczyć każdą lekcję, by uzyskać wstęp na wyższy stopień wtajemniczenia. W trakcie samej jazdy możemy liczyć na podpowiedzi udzielane głosem Nicky'ego oraz wyświetlane na szybie strzałki informujące, jaki zakręt nas czeka. Bardzo ważne jest właściwe przygotowanie pojazdu do startu. Do dyspozycji oddano dwanaście samochodów, w tym tak znane marki, jak Subaru Impreza, Toyota Corolla i Renault Maxi Megane. Oprócz podstawowego pytania, które dotyczy marki wozu, należy równie starannie przemyśleć wybór ogumienia i regulację zawieszenia oraz ustawienie przełożenia. W zależności od tych ustawień oraz wybranej marki będziemy dysponować maszyną nad- lub podsterowną. Choć nie można się zabić, wpadając na drzewo lub dachując, to każde zderzenie pogarsza sprawność pojazdu. Istnieje możliwość naprawiania auta pomiędzy etapami, jednak nie ma mowy o przywróceniu solidnie poobijanego grata do dawnej świetności.

Colin McRae Rally oferuje trzy tryby gry: mistrzostwa, w których ścigamy się na wszystkich 48 odcinkach specjalnych, wyścigi w jednym z ośmiu krajów oraz jazdę na czas na dowolnym, pojedynczym etapie. Nie wszystkie trasy dostępne są bezpośrednio po zainstalowaniu gry. Trzeba wykazać się sporymi umiejętnościami, wygrywając łatwiejsze wyścigi, by zostać dopuszczonym do następnych.

Podczas rajdu sterujemy pojazdem tradycyjnie, czyli siedzimy w kabinie i widzimy własne dłonie na kierownicy. Jeśli jednak ktoś woli bardziej niekonwencjonalne perspektywy, może oglądać swój samochód z tyłu, siedzieć na jego masce lub zderzaku. Ukończony wyścig warto obejrzeć podczas powtórki, analizując błędy oraz ekscytując się widowiskowymi skokami i mniej lub bardziej kontrolowanymi poślizgami.

Zgodnie z obowiązującym w tego typu rajdach regulaminem na trasie jesteśmy samotni. Ścigamy się tylko z czasem, nie ma więc mowy o przepychaniu, zajeżdżaniu drogi i tym podobnych trikach. Colin McRae Rally umożliwia również grę dwóch osób na jednym kom-

puterze. Można wybrać między jazdą po kolei, na ekranie podzielonym poziomo lub pionowo. Zaimplementowana obsługa sieci lokalnej daje szansę rywalizacji ośmiu kierowcom. Jednak w tych dwóch ostatnich trybach też nie ma możliwości zderzenia się z konkurentem.

Program korzysta ze wspomagania zaawansowanych akceleratorów graficznych, więc w trakcie jazdy oglądamy wzgórza, pola, lasy i skały pokryte starannie rozmytymi teksturami. Przy pokonywaniu suchych polnych dróg za samochodem wznoszą się kłęby kurzu, a refleksy słońca na szybie na moment oślepiają. Jednak nie strona wizualna decyduje o atrakcyjności Colin McRae Rally, lecz wysoki poziom realizmu oraz zróżnicowanie tras.

Colin McRae Rally

Typ gry:	symulator rajdów samochodowych
Producent:	Codemasters
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95/98, Sony Playstation
Wymagania:	Pentium 200, 16 MB RAM, 40 MB miejsca na dysku, karta graficzna 3D z 4 MB RAM, karta dźwiękowa zgodna z DirectX, CD-ROM 4×
Karty 3D:	zgodne z Direct3D
Multiplayer:	dwóch graczy na podzielonym ekranie
Cena:	brak danych

Command & Conquer: Tiberian Sun

Konflikt pomiędzy GDI i NOD wygasł przed kilkoma laty. Oddziały obu stron rozproszyły się po całym kontynencie, natomiast ludność pod naporem Tiberium musiała się schronić poza kołem podbiegunowym i w jaskiniach. GDI jest mocno osłabiona i zdezorganizowana z powodu utraty swego przywódcy Kane'a. Niedobitki NOD, eksperymentujące z mutacjami, stworzyły nową rasę, tak zwanych Forgotten, którzy mogą żyć na terenach skażonych kryształami. Nieoczekiwanie stają się oni trzecią siłą uczestniczącą w walce o dominację nad obszarami Ziemi, nadającymi się jeszcze do zamieszkania. W obliczu zagrożenia reaktywowana zostaje GDI. Zapowiada się kolejny konflikt globalny. Decyzja dotycząca tego, którą stronę konfliktu zechcemy wesprzeć, może być decydująca dla losów świata.

Tak wygląda w zarysach fabuła najnowszej gry strategicznej firmy Westwood. Producent ten znany jest na rynku gier komputerowych z takich tytułów, jak np. Dune 2, a ostatnio również Dune 2000 czy Blade Runner. Tiberian Sun jest kontynuacją znanego i popularnego cyklu Command & Conquer, uważanego powszechnie za jedną z czołowych pozycji gatunku. Gra wprawdzie jeszcze się nie ukazała na rynku (planowany termin to początek przyszłego roku), jednak na podstawie zapowiedzi i wersji demonstracyjnych można zaryzykować twierdzenie, że miłośnicy C&C nie będą zawiedzeni. Gra oferuje bowiem wiele udoskonaleń i nowości.

Pierwszym z ulepszeń jest zastosowanie nowego engine'u, a więc swoistego serca gry. Dzięki niemu możliwe stało się użycie widoku izometrycznego, trójwymiarowego, w zamian za dwuwymiarowy widok z góry. Prawdopodobnie wszystkie obiekty występujące w programie będą trójwymiarowe i animowane. Także sceneria gry ulegnie urozmaiceniu. Mapy używane w trakcie rozgrywek będą znacznie większe niż w poprzedniej wersji programu. Oprócz standardowych krajobrazów, takich jak pustynia czy las, planowane są na przykład walki na terenie miasta. Teren ma być bardziej interakcyjny. Naszym oddziałom może więc przeszkadzać bądź pomagać w walce rozbity wrak czołgu lub lej po wybuchu. Ponadto może się zdarzyć, że w trakcie prowadzenia działań zamarznie rzeka przylegająca do zabudowań naszej bazy. Nie zdziwmy się więc, gdy pod osłoną nocy zostaniemy zaatakowani od strony, od której najmniej się tego spodziewaliśmy.

Coraz bardziej rozpowszechnione akceleratory 3Dfx pozwalają na łatwe uzyskanie zmieniających się warunków pogodowych, na przykład wprowadzenie jako czynnika utrudniającego grę mgły, śniegu lub deszczu. Nowością, jeżeli chodzi o gry typu RTS, będą misje rozgrywające się nocą, wymagające odpowiedniego sprzętu i odmiennej niż w przypadku etapów dziennych taktyki. Aby uzupełnić ogólny opis programu, wspomnimy jeszcze o rozdzielczości 800×600, efektach graficznych w rodzaju realistycznych wybuchów czy różnokolorowych świateł. Także dźwięk towarzyszący grze nie został zaniedbany. Obsługiwana będzie technologia 3D Sound, każdy obiekt zyska własny zestaw odgłosów.

Powiększony został zarówno arsenał jednostek bojowych poszczególnych stron konfliktu, jak i wznoszonych przez nie budowli. Ciekawym pomysłem jest wprowadzenie do gry budynków, których gracz nie jest w stanie samodzielnie wznieść, natomiast z powodzeniem może je wykorzystywać do własnych celów. Są to przykładowo National Guard Armory czy Hospital. Takie potraktowanie wspomnianych obiektów powoduje, że chcąc ich używać, musimy przeznaczyć pewne siły na utrzymanie ich w posiadaniu, gdyż np. szpital jest równie atrakcyjny dla nas, jak dla naszych wrogów.

Dla potencjalnych użytkowników programu nie jest chyba zaskoczeniem to, że firma Westwood zamierza wyposażyć grę w opcję multiplayer. Będziemy mogli grać ze znajomymi za pomocą kabla, sieci lokalnej, modemu i Internetu. Biorąc pod uwagę powiększone mapy, można się spodziewać atrakcyjnej gry z udziałem kilku osób.

Podobny do wersji poprzedniej będzie interfejs gry, programiści Westwooda poprawią jednak na pewno jego wygląd graficzny. W dziedzinie sterowania programem większych rewelacji zapewne nie będzie. Dzięki temu gracze znający C&C w pierwotnej wersji nie będą mieli problemów z przystosowaniem się do nowych realiów.

Także przebieg gry będzie zbliżony do znanego z innych programów tego typu. Na początku rozgrywki wybieramy stronę, po której mamy zamiar walczyć. Rozpoczynając każdą kolejną misję, odbieramy rozkazy od dowódcy, po czym staramy się je jak najdokładniej wypełnić.

Command & Conquer: Tiberian Sun

Typ gry:	strategiczna (RTS)
Producent:	Westwood Studios
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Windows 95/98/NT 5
Wymagania:	Pentium 133, 32 MB RAM, 50 MB miejsca na dysku, CD-ROM
Karty 3D:	zgodne z OpenGL
Multiplayer:	modem, LAN, Internet, kabel
Cena:	brak danych

Commandos – Behind Enemy Lines

DEMO NA CD 1

Tematyka militarna cieszy się niesłabnącą popularnością wśród miłośników komputerowej rozrywki. Pomiędzy dowodzeniem armiami w grach strategicznych i osobistym uganianiem się za przeciwnikami w trójwymiarowych strzelaninach mieści się nowy produkt firmy Pyro Studios: Commandos – Behind Enemy Lines. Tym razem gracze zostają przeniesieni w czasy drugiej wojny światowej i dowodząc grupą dywersantów, mają szansę zadać Trzeciej Rzeszy poważne ciosy. Wagę każdego zadania uświadamiają wprowadzenia stylizowane na film dokumentalny.

Świat gry jest bardzo ładnie zaprezentowany w rzucie izometrycznym. Zwraca uwagę olbrzymie bogactwo szczegółów: porozrzucane beczki, wielkie paki w porcie, malownicze ruiny zamku, śnieg pokrywający drewniane gonty domów. Wszystkie obiekty są trójwymiarowe, co ma ogromne znaczenie w trakcie rozgrywki. Za beczkami może się ukryć leżący żołnierz, ale gdy wstanie, będzie widoczny dla znajdującego się na tym samym poziomie wartownika. Nagi i pozornie pozbawiony osłony płaskowyż, poniżej którego roi się od patroli, będzie całkiem bezpieczny pod warunkiem, że nie zbliżymy się do jego krawędzi. Każdy widoczny element może zostać wykorzystany przez gracza... lub przeciw niemu. Pozostawione na śniegu lub piasku ślady mogą zdradzić kryjówkę komandosów lub zwabić wrogi patrol w pułapkę. Porzucone beczki z łatwopalnymi substancjami posłużą jako zaimprowizowane bomby lub ułatwią ukrycie zwłok.

Pozostawanie niewidocznym ma kluczowe znaczenie przez większość czasu gry. Oddani do dyspozycji żołnierze nie są bowiem oddziałem szturmowym, lecz grupą dywersyjną. Niemcy w każdej misji dysponują olbrzymią przewagą i jedynie dyskretne działanie daje szansę na zwycięstwo. Kluczem do sukcesu jest właściwe wykorzystanie umiejętności podwładnych. Każdy komandos ma bowiem swoją specjalizację. Rozkazywać możemy żołnierzowi Zielonych Beretów, nurkowi, saperowi, kierowcy, szpiegowi i snajperowi. Każdy z nich dysponuje unikatowymi kwalifikacjami. Zielony Beret jako jedyny potrafi się wspinać, a także ma na wyposażeniu wabik, który odwróci na pewien czas uwagę każdego wartownika. Kierowca uruchomi nie tylko ciężarówkę, ale też samochód pancerny i czołg, a nawet będzie obsługiwać gniazda karabinów maszynowych i działa. Szczególnie użyteczny jest szpieg, który, wyposażony w mundur niemieckiego oficera, potrafi zagadywać dowolnie długo każdy faszystowski patrol. W większości misji musimy sobie radzić, mając pod rozkazami jedynie część komanda.

Gra zawiera oddzielne dla każdego żołnierza lekcje i misje treningowe. Dzięki temu łatwo możemy opanować sterowanie poszczególnymi dywersantami oraz poznać podstawowe sposoby podchodzenia wrogich posterunków. Również bojowe misje poprzedzane są filmowymi odprawami. Dodatkowo w trakcie akcji można skorzystać z notatki, na której nie tylko podany jest cel do osiągnięcia, ale również proponowane strategie. Te podpowiedzi nierzadko są bardzo przydatne, gdyż tylko pierwsze zadania są relatywnie łatwe do wykonania. W kolejnych stopień trudności jest coraz wyższy. Dzięki temu grający nie mają szans wpaść w nużącą rutynę, chociaż mniej cierpliwe osoby mogą się zniechęcić kolejnymi niepowodzeniami. Na szczególną uwagę zasługuje niestereotypowe zachowanie Niemców. Niektórzy z nich to dzielnie maszerujący po zadanych trasach gorliwcy, pędzący natychmiast do każdego podejrzanego obiektu w polu widzenia. Niemało jest także znudzonych rutyniarzy, którzy gotowi są co najwyżej uważnie zlustrować źródło hałasu. Największe niebezpieczeństwo zagraża ze strony wieloosobowych patroli, które mają zwyczaj strzelać bez ostrzeżenia i natychmiast ogłaszać alarm.

Misje toczą się w różnych sceneriach: od pokrytej płatami śniegu Norwegii przez pustynie Algierii i porty okupowanej Francji, aż do wojskowych laboratoriów w głębi III Rzeszy.

Również zadania, jakie stawia przed nami dowództwo, są zróżnicowane. Będziemy zajmować się głównie wysadzaniem: ośrodka łączności, potężnego działa, gigantycznego pancernika, laboratorium produkującego broń atomową, nie wspominając o mostach i rafineriach. Niekiedy czekają nas bardziej urozmaicone zadania, jak uwolnienie jeńców czy zamach na wysokiego rangą oficera.

Spora liczba ciekawych, ale i niełatwych misji z pewnością dostarczy zabawy na niejeden wieczór.

Commandos – Behind Enemy Lines	
Typ gry:	logiczno-zręcznościowa
Producent:	Pyro Studios
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 120, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, 70 MB wolnego miejsca na dysku, karta graficzna i karta dźwiękowa zgodne z DirectX, DirectX 5
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	LAN, Internet
Cena:	159 zł

Conquest Earth

Wielka podróż próbnika kosmicznego NASA Galileo dobiegła końca, kiedy wszedł w atmosferę wielkiego gazowego giganta – Jowisza. Stało się to w grudniu 1997 roku. Naukowcy na Ziemi z niecierpliwością oczekiwali na pierwsze pakiety informacji, które Galile miał przesłać na Ziemię z ostatniego etapu swej misji. Spodziewano się epokowych odkryć. Nikt nie przypuszczał, że na Jowiszu również może istnieć życie. Tymczasem próbnikiem zainteresowali się także... naukowcy na Jowiszu. Obcy obiekt pojawił się w ich atmosferze. Zgodnie z przeprowadzoną symulacją pochodził z planety, którą już dawno uznano za nie nadającą się do zamieszkania ze względu na trującą atmosferę bazującą na tlenie. Gdy odkryto na niej nową formę życia, która wyczerpała niemal wszystkie zasoby naturalne planety i rozpoczęła poszukiwania bogactw naturalnych gdzie indziej, postanowiono, że rasę ludzką należy zniszczyć, Ziemię zaś przygotować do zamieszkania. Po zapadnięciu decyzji Rady Starszych Jowisza rozpoczął się podbój Ziemi.

W grze Conquest Earth naszym zadaniem jest obrona Ziemi przed atakami obcych, jeśli zdecydujemy się na tryb Human (ang. człowiek) lub dowodzenie jej podbojem, jeśli wybierzemy tryb Alien (ang. obcy). Pierwszy kontakt z siłami Jowiszan nastąpił w Brazylii, gdy ekipa górników nie przekazała raportu ze zmiany procedury. Wrak ich pojazdu znaleziono na plaży. Obcy sprawiali wrażenie, że nie ma żadnej możliwości porozumienia się z nimi, zwłaszcza że nie życzą sobie tego. Ich wygląd świadczył, że są pokryci twardą skórą, a stopy mają podobne do ziemskich owadów. Jednak po dokładniejszych badaniach w NASA stwierdzono, że w rzeczywistości Jowiszanie mają postać gazową. Są jedynie pokryci toksycznym materiałem, niebezpiecznym dla życia człowieka. Jeśli na początku gry opowiemy się natomiast po stronie obcych, po podjęciu decyzji o podboju Ziemi pierwsze jednostki sił zbrojnych z Jowisza docierają do Ziemi i rozpoczyna się realizacja wielkiego planu jej skolonizowania.

W czasie gry sprawujemy kontrolę nad podlegającymi nam jednostkami i kierujemy nimi w taki sposób, aby uniemożliwiały rozwój sił wroga. Dysponujemy przy tym określonymi środkami finansowymi, które zależnie od misji i wybranego poziomu trudności mogą być większe lub mniejsze. Poza tym, jeśli postępujemy błędnie i świat jest coraz bardziej zniszczony przez jednostki przeciwnika – na przykład chmurami siarkowymi tworzonymi przez obcych oraz na skutek ich bezpośrednich ataków, następują poważne straty wśród ludności cywilnej, a fundusze przydzielane nam podczas kolejnych misji są odpowiednio mniejsze.

Kierując siłami obcych, należy się skupić między innymi na poszukiwaniu krzemu. Jest on używany przez Jowiszan do celów konsumpcyjnych, a także jako paliwo. Na terenie wroga krzem jest potrzebny do jeszcze jednego celu. Jest nim budowanie tak zwanych egzoszkieletów niezbędnych do przeżycia w trującej atmosferze tlenowej. Krzem jest także wykorzystywany do przemiany jednej formy życia w drugą oraz do konstruowania tak zwanych bioform. Są to formy życia tworzone z naturalnego gazowego stanu Jowiszan, które umieszcza się w specjalnych matrycach nadających im postać stałą. Znaleziony krzem należy natychmiast przesłać do Jowisza, aby został odpowiednio przetworzony.

Do walki z obcymi mamy do dyspozycji wiele typów wojsk i pojazdów. Jednostki wojskowe trzeba jednak rekrutować, a pojazdy konstruować. Aby rekrutować nowe wojska do walki z Jowiszanami, konieczne jest posiadanie odpowiednich środków finansowych, działającej elektrowni oraz baraków. Pieniądze przeznaczamy na szkolenie bojowe posiadanych jednostek. Kolejnymi stopniami zaawansowania bojowego są: szeregowy (Private), grenadier (Grenadier) i przeciwpancernik (Bazooka man). Konstruowanie pojazdów odbywa się na podobnej zasadzie. Potrzebna jest nam do tego fabryka i fundusze na opłacanie konstrukcji poszczególnych jednostek.

W czasie gry możemy śledzić wybrane oddziały i przemieszczać się wraz z nimi, aby w razie ataku przystąpić do obrony. Oczywiście, przy nadarzającej się okazji również sami powinniśmy atakować. Najskuteczniejsze usuwanie obcych polega na wybraniu polecenia Znajdź i Zniszcz (Seek & Destroy). Do obrony obiektów służy komenda Straż (Guard). Po jej wywołaniu określone jednostki pilnują obiektu, aby w obliczu niebezpieczeństwa zacząć go bronić.

Niezwykle istotnym elementem w grze są chmury siarkowe. Obcy tworzą je, aby móc przeżyć we wrogiej im atmosferze. Jednocześnie jest to jeden z najskuteczniejszych sposobów eliminacji ludzi. Kiedy chmura siarkowa unoszona prądami wiatrów przemieści się nad miasto, w ciągu kilku nocy może spowodować śmierć jego mieszkańców. Wówczas miasto przestaje istnieć, a obcy przejmują kolejny fragment terenu. Jedynym sposobem pozbywania się trujących chmur jest użycie specjalnie wyszkolonych jednostek wojska bądź wybudowanie oczyszczalni powietrza.

Conquest Earth

Typ gry:	strategiczna
Producent:	Eidos Interactive
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 166, 32 MB RAM, karta graficzna SVGA, karta dźwiękowa, CD-ROM 8×
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	LAN, Internet, kabel, modem
Cena:	99 zł

Creatures 2

Każde dziecko pragnie mieć swoje zwierzątko. Z reguły marzenia takie pozostają niespełnione, czasy bowiem są trudne, rodzice zabiegani w pogoni za zapewnieniem swoim pociechom lepszej przyszłości. Nic dziwnego, że świat opanowało szaleństwo nazywane Tamagochi. Elektroniczny kurczak czy piesek nie wymaga przecież codziennego karmienia i wyprowadzania na spacer, przynajmniej w tradycyjnym tego słowa znaczeniu. Powoduje za to dziwnego rodzaju uzależnienie i, jak twierdzą niektórzy, wypaczenie obrazu świata tworzącego się w umyśle dziecka. Dlatego też można by się zastanawiać, jak ma się do problemu Tamagochi zapowiadana od dawna kontynuacja gry Creatures firmy Mindscape – Creatures 2.

Otóż ma się nijak. To znaczy, podobnie jak elektroniczne jajka rodem z Azji, jest pewnego typu symulacją życia. Symulacja ta cechuje się jednak sporym realizmem i zawiera taką dozę zwyczajnego, prawie ludzkiego ciepła, że nie może wyrządzić młodemu, nieukształtowanemu charakterowi żadnej szkody.

Historia towarzysząca grze przedstawia się następująco: dawno temu na zagubioną w przestrzeni kosmicznej planetę o kształcie dysku, nazywaną Albią, trafiła rasa rozumna, zwana Shee. Na bazie eksperymentów genetycznych jej członkowie powołali do życia łagodne i pogodne stworzonka, Nornów. Zajmowaliśmy się nimi w pierwszej części gry, żywiąc ich, ucząc i opiekując się nimi na wszelkie możliwe sposoby.

Shee odeszli jednak z planety, zapewne ruszając w dalszą wędrówkę przez bezmiar gwiezdnej otchłani. Na Albii wydarzyła się tymczasem katastrofa związana z wybuchem wulkanu i towarzyszącymi mu wstrząsami tektonicznymi. Pęknięcia skorupy ziemskiej doprowadziły do odsłonięcia starych laboratoriów Shee, biedne Norny nie przeżyły jednak kataklizmu. Dysponując jednak technologią Shee i drugą częścią gry, możemy spróbować zaludnić na powrót planetę.

Aby nasi podopieczni czuli się dobrze i byli zadowoleni, musimy zadbać o ich zdrowie, bezpieczeństwo i nauczyć małe stworzonka podstawowych pojęć, dzięki którym będziemy się z nimi komunikować. Mózg Norna nie jest zbyt skomplikowany, składa się jedynie z około tysiąca neuronów (dla porównania, ludzki mózg to ponad bilion komórek nerwowych). Pozwala to jednak na nauczenie małego stworka wystarczającej liczby słów, aby potrafił on wyrazić swoje podstawowe potrzeby. Po jakimś czasie Norny uczą się nawet formułować proste zdania. Do wpajania im wiedzy używamy stojącego w laboratorium komputera.

Mały Norn jest dość bezradny i potrzebuje naszej opieki oraz zabawek, zupełnie jak ludzkie dziecko. Konieczne jest zapewnienie mu pożywienia i uchronienie go przed spotkaniem z Grendlami, które również zamieszkują Albię. Kontakt z nimi kończy się dla Nornów nie najlepiej. Na planecie możemy spotkać też Ettiny, z którymi Norny mogą się zaprzyjaźnić.

Norny rosną, poznają świat, nawiązują własne przyjaźnie. Po jakimś czasie zaczynają też zdradzać zainteresowanie płcią przeciwną. Dzięki temu będziemy się mogli pochwalić dodatnim przyrostem naturalnym. Używając urządzeń pozostawionych przez rasę Shee, możemy nawet pokusić się o manipulowanie 550 genami Norna w celu otrzymania osobnika o określonych cechach. Otrzymujemy też dostęp do urządzeń pozwalających na kontrolowanie kondycji naszych stworzonek i ich potrzeb. Jeśli nasz mały ludek zacznie chorować, aplikujemy mu odpowiednie środki medyczne z apteczki naszych poprzedników.

Planeta, na której żyją Norny, podlega zwyczajnym prawom fizyki, mimo iż jej kształt jest nieco specyficzny. Panuje na niej grawitacja, pogoda zmienia się w zależności od pory roku. Dzień i noc następują po sobie, na powierzchni planety rozwija się bujnie fauna i flora. Warzywa i owoce dostarczają mieszkańcom Albii pożywienia, kwiaty kwitną i rozsiewają nasiona. Ekosystem planety został opracowany przez twórców gry z dużą pieczołowitością.

Po określonym czasie (około 8-10 godzin realnego czasu gry) poszczególne Norny sta-

rzeją się i trzeba się z nimi pożegnać. W tej smutnej chwili możemy się jedynie cieszyć, że każdy mieszkaniec planety, po którym pozostał jedynie nagrobek z jego zdjęciem, wniósł swój niebagatelny wkład w rozwój rasy jako całości.

Creatures 2 jest zrealizowany w formie kontynuacji pierwowzoru, wprowadzono jednak wiele udoskonaleń, zwiększających jeszcze bardziej przyjemność płynącą z zabawy. Charakterystyczną cechą tej gry jest fakt, iż nie da się zapisać obecnego stanu gry i cofnąć się w czasie w przypadku nieudanego posunięcia. W Creatures, jak w życiu, czas biegnie własnymi torami i raz podjętej decyzji nie można zmienić.

Jeśli graliśmy wcześniej w pierwszą część gry i dopracowaliśmy się jakiegoś własnego, szczególnie wartościowego osobnika, możemy go zaimportować i używać w nowym wydaniu Creatures. Także w Internecie zaczynają się pojawiać strony pozwalające na wymianę modeli Nornów z innymi sympatykami tych miłych stworzonek. Bawmy się więc do woli, nie zapominając, że nasz ludek będzie nas kochał tylko wtedy, gdy i my go polubimy.

Creatures 2

Typ gry:	symulacja
Producent:	Mindscape
Dystrybutor:	Optimus
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, SVGA 2 MB, CD-ROM 4×
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	brak
Cena:	brak danych

Daikatana

W rozświetlonej płomieniami świeć świątyni Inshiro Miyamoto, nadworny płatnerz na dworze Shogunate Mishima, wyciąga w kierunku swego syna Usagi nowo wykuty, wspaniały miecz. Inshiro wie ze znanego tylko sobie proroctwa, że jego syn będzie ostatnim płatnerzem na dworze szoguna. Zgodnie ze złożoną obietnicą Usagi ma jednak w przyszłości wykuć najwspanialszy miecz, jaki kiedykolwiek widziało ludzkie oko.

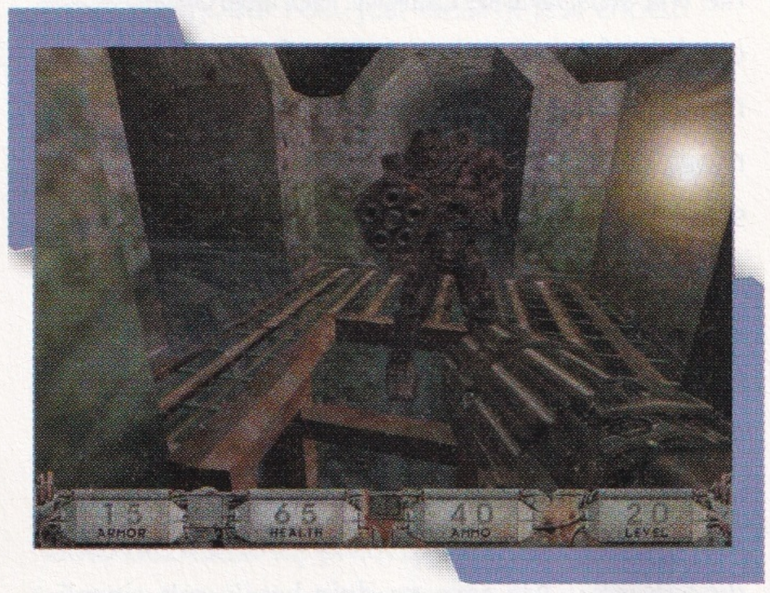
Wiele lat później Usagi Miyamoto obejmuje urząd nadwornego płatnerza Mishimy. Władca rządzi krajem, posługując się przemocą. Ponadto żąda od Usagi wykonania miecza, który pozwoli mu pokonać przeciwników. Płatnerz wiele lat poszukuje surowców do sporządzenia ostrza katany, nie zamierza jednak oddać jej w ręce krwawego szoguna. Kiedy miecz o cudownej mocy jest gotowy, Usagi udaje się na grób swego ojca, aby poprosić jego ducha o radę. Wie bowiem, że musi dobrze ukryć swoje dzieło, tak aby nie dostało się ono w niepowołane ręce.

Świątynia, w której złożono szczątki Inshiro Miyamoto, kryje się w półmroku. Nagle Usagi dostrzega trzy otaczające go cienie. To członkowie straży przybocznej Mishimy, którzy przybyli, aby odebrać płatnerzowi miecz. Usagi wychodzi zwycięsko z potyczki z nimi, jedna sprawa staje się jednak dla niego jasna. Musi dobrze ukryć Daikatanę, zanim popełni rytualne sepuku.

Wschodzące słońce oświetla wierzchołek Fujiyamy. Na szczycie maleńka w porównaniu z masywem góry postać nadwornego płatnerza, Usagi Miyamoto, wyciąga w kierunku światła błyszczący miecz. Usta Usagi szepczą pożegnalną modlitwę, twarz wykrzywia grymas bólu. Martwe ciało osuwa się na ziemię. Magiczna energia Daikatany wstrząsa wulkanem, krusząc jego zbocze.

Od tego momentu następuje długa przerwa w dziejach magicznego miecza Usagi. Przeniesiemy się teraz do roku 2445, kiedy to grupa archeologów odkrywa w jednej z jaskiń Fujiyamy stary, japoński miecz, którego wygląd jest zgodny ze znanymi nauce opisami legendarnej Daikatany. Wyprawa naukowców kończy się tragicznie z powodu zbliżającego się wybuchu wulkanu. W momencie gdy usiłują oni przetransportować miecz na powierzchnię, sieć skalnych grot zaczyna zalewać lawa. Ziemią wstrząsają wybuchy, w powietrzu unosi się wulkaniczny popiół. Większość uczestników poszukiwań ginie w podziemnych pieczarach, udaje się jednak przetransportować Daikatanę na powierzchnię. Zabytek zostaje przewieziony do Tokio, gdzie oczekują nań ze zniecierpliwieniem dr Toshiro Ebihara i jego asystent Jarred Benedict.

Dr Ebihara jest spadkobiercą Tetsuo Ebihary, który w roku 2030 wynalazł skuteczny lek przeciwko AIDS. Toshiro poświęcił całe swoje życie na poszukiwanie magicznego miecza, finansując prace archeologiczne. Teraz pragnie cofnąć się w czasie, aby podziękować dziadkowi i przedstawić własne osiągnięcia. W zamierzeniach przeszkadza mu jednak asystent Jarred Benedict. Ma on dosyć życia w cieniu Ebihary, wysłuchiwania jego rozkazów i przypatrywania się jego triumfom. Chwyta za Daikatanę i zabija swego pracodawcę. Teraz wystarczy przenieść się w czasie i spotkać z dziadkiem Ebihary. Lek na trawiącą świat chorobę przysporzy Benedictowi sławy i, co ważniejsze, ogromnego bogactwa. Po realizacji swych niecnych planów okrzyknięty bohaterem Benedict buduje fortecę, w której



umieszcza miecz. Wykuta w złocie tablica ostrzega kolejnych spadkobierców byłego asystenta Ebihary, że od posiadania Daikatany zależą ich losy.

Wróćmy jednak do roku 2445. Krewny Toshiro, Mikiko Ebihara, dowiaduje się o zaistniałych wydarzeniach i prosi Ciebie, Hiro Miyamoto, eksperta sztuki wojennej, o pomoc. Rozpoczynasz misję w czasach Tobie współczesnych, wchodząc do fortecy broniącej Daikatany. Następnie Mikiko przenosi Cię w przeszłość, gdzie czeka Cię wiele przygód. W towarzystwie Ebihary i niejakiego Johnsona będziesz walczyć w obronie słusznej sprawy.

Gra Daikatana, jeden z najnowszych produktów Ion Storm, jest rzadko jak dotąd spotykaną mieszaniną gry FPP i role-playing. Zabawa toczy się w typowym dla FPP widoku, jednak kierowana przez nas postać charakteryzuje się

pewnymi właściwościami typowymi dla programów RPG. Jest to między innymi doświadczenie, które możemy zdobywać w trakcie trwania poszczególnych etapów, na przykład zabijając przeciwników magicznym mieczem. Ponadto postać określona jest takimi cechami, jak siła, moc ataku, szybkość, skoczność i punkty życia.

Gra jest podzielona na cztery etapy, z których każdy dysponuje własnymi rodzajami broni. Daje to w sumie 24 odmiany uzbrojenia. W czasie zabawy będziemy walczyć z 74 rodzajami potworów. Scenerię urozmaicają podróże w czasie. Również strona dźwiękowa gry została wzbogacona – zamiast tradycyjnych tekstów wyświetlanych na ekranie usłyszymy głosy profesjonalnych aktorów. W połączeniu z możliwością gry w trybie multiplayer gra stanowi spory postęp w swoim gatunku. Wystarczy wspomnieć nazwisko Johna Romero, prawdziwego znawcy w dziedzinie gier akcji, który jest głównym producentem Daikatany.

Daikatana

Typ gry:	FPP
Producent:	ION Storm
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95/NT
Wymagania:	Pentium 166, 32 MB RAM, karta graficzna PCI, karta dźwiękowa 16-bit., CD-ROM 4x, DirectX
Karty 3D:	brak danych
Multiplayer:	LAN, Internet
Cena:	brak danych

Deathtrap Dungeon

Pod miastem Fang znajdują się olbrzymie podziemia pełne potworów i pułapek. Na najniższym poziomie czeka na śmiałków straszliwy smok i ogromne bogactwa. Oczywiście, bogactwa można zabrać dopiero po pokonaniu smoka. Taka oto fabuła, oparta na pomyśle znanego twórcy gier paragrafowych i fabularnych Iana Livingstone'a, stanowi punkt wyjścia stworzonej przez Core Design gry Deathtrap Dungeon.

W grze wcielamy się w jednego ze smokobójców. Możemy zdecydować, czy chcemy prowadzić przez lochy zwalistego mężczyznę czy szczupłą dziewczynę, przypominającą nieco Larę Croft znaną z Tomb Ridera, lecz dużo bardziej skąpo ubraną. Wybór między tymi postaciami będzie miał wpływ nie tylko na czerpane z gry wrażenia estetyczne, ale też zdeterminuje przyjętą taktykę. Mężczyzna jest nieco silniejszy i bardziej odporny, natomiast urocza panna biega szybciej i skacze dalej niż jej kolega.

Poczynania naszego podopiecznego obserwujemy za pomocą systemu kilku kamer, które przełączają widok tak, by główna postać była zawsze najlepiej widoczna. Analogiczne rozwiązanie zostało zastosowane we wcześniejszym przeboju firmy Eidos – grze Tomb Rider. Wprawdzie kamerami nie można sterować ani samodzielnie wybierać, która z nich ma ukazywać akcję, jednak możliwe jest spojrzenie w dowolnie wybranym kierunku. W tym celu należy przełączyć się na chwilę w tryb widoku z oczu bohatera i rozejrzeć się. Taka procedura przydatna jest zwłaszcza przy celowaniu.

Bohaterowie mogą chodzić i skakać, potrafią też uprawiać szermierkę białą bronią. Jest to niezwykle przydatna umiejętność, gdyż miecz stanowi świetny argument w dyskusji ze spotkanym gigantycznym monstrum.

W walce wręcz można używać czterech rodzajów ciosów podstawowych oraz bloku. Te techniki są banalne, ale nasz szermierz ma w zanadrzu jeszcze kilka specjalnych sztuczek, które nie raz i nie dwa wywrą na potworach piorunujące wrażenie. Dodatkowe sposoby ataku uaktywnia się przez dłuższe przytrzymanie klawiszy służących do zadawania ciosów podstawowych. Przy pewnej wprawie gracz może więc skłonić prowadzoną przez siebie postać do staczania bardzo efektownych pojedynków.

Walka w zwarciu zawsze jednak wiąże się z ryzykiem odniesienia obrażeń. Znacznie bezpieczniej jest stosować broń dalekiego zasięgu, na którą natrafimy w późniejszej części gry. Nie będzie to jednak, jak mógłby ktoś przypuszczać, łuk lub kusza, lecz wyrzutnia rakiet, granatnik i miotacz ognia. Występowanie takich narzędzi zagłady w pseudośredniowiecznym świecie jest kontrowersyjnym pomysłem, ale nie sposób nie przyznać, że ułatwia to naszym śmiałkom przeżycie. Jak przystało na przygodę rozgrywaną w konwencji fantasy, duże znaczenie ma stosowanie czarów. Bohaterowie, oprócz efektownych czarów ofensywnych, mają do dyspozycji magiczne napoje, którymi mogą na przykład podreperować zdrowie nadszarpnięte w krwawych bojach.

Podziemia są podzielone na dziesięć etapów, a każdy ma specyficzny wystrój i jest zamieszkany przez odmienne gatunki potworów. Schodząc coraz niżej w głąb lochów, odpierać będziemy wściekłe ataki morderczych klownów, kobiet-węży, watah orek, a nawet dinozaurów. Na samym dnie katakumb cierpliwie oczekuje nas obiecany smok.

Nie dość, że na życie naszego bohatera nieustannie czyhają hordy krwiożerczych bestii, to jeszcze sama architektura kryje w sobie nieprzyjemne niespodzianki. Setki śmiercionośnych pułapek grożą śmiałkowi natychmiastowym zakończeniem poszukiwań. Należy się wystrzegać ziejących ogniem machin, zapadni oraz wysuwających się ze ścian i podłóg zatrutych kolców. Wszystkie te niespodzianki, pieczołowicie rozmieszczone na planszach, powodują, że nawet przy zachowaniu dużej ostrożności bardzo łatwo jest zginąć. Na szczęście nie trzeba wtedy zaczynać całej wędrówki od początku. Na każdym poziomie są specjalne miejsca, w których można zapisać stan gry.

Wprawdzie potwory nie wyróżniają się inteligencją i przebiegłością, ale sama ich liczba sprawia, że śmierć co chwila zagląda naszym herosom w oczy. Co gorsza, monstra często mają zasięg ciosu większy niż długość miecza. W takich przypadkach najlepiej uciec się do broni dalekiego rażenia lub magii. Dobrze wycelowana ognista kula to czasem jedyna rzecz, jaka może wybawić naszego bohatera z opresji.

Oprócz tabunów potworów i dziesiątków śmiercionośnych pułapek nasz tryumfalny marsz spowalniać będą zamknięte wrota, kraty i zwodzone mosty. Natrafienie na jedną z takich przeszkód jest znakiem, że czas rozwiązać łamigłówkę. Zawarte w Deathtrap Dungeon zagadki przeważnie sprowadzają się do szukania ukrytych komnat. Należy również rozglądać się za dźwigniami, które posłużą do uruchamiania wind i odsłaniania tajnych przejść. Zamknięte drzwi staną otworem, gdy odszukamy klucz w odpowiednim kolorze.

Wszystko to tylko po to, by stać się właścicielem kilku skrzyń z biżuterią.

Deathtrap Dungeon

Typ gry:	zręcznościowo-przygodowa
Producent:	Core Design
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95/98, Sony Playstation
Wymagania:	Pentium 133, 32 MB RAM, karta dźwiękowa i karta graficzna zgodne z DirectX, CD-ROM 4x, zalecany akcelerator 3D
Karty 3D:	Glide 3Dfx
Multiplayer:	LAN, Internet
Cena:	160 zł

Delta Force

DEMO NA CD 2

W Delta Force przeobrażamy się w komandosa. Zadanie, które mamy do wykonania, jest ściśle tajne i nikt nie może się o nim dowiedzieć. Należymy do grupy bojowej do zadań specjalnych US Army. Na początku otrzymujemy misję polegającą na zlokalizowaniu obozu przemytników narkotyków, którzy pod żadnym warunkiem nie mogą nam się wymknąć.

Autorzy programu położyli szczególny nacisk na używaną przez bohaterów broń. Została ona opracowana na bazie oryginalnego sprzętu, z jakiego korzystają jednostki specjalne armii Stanów Zjednoczonych. I jest to jedna z największych atrakcji tej gry. Jej akcja rozgrywa się na terenie otwartym. Świetna oprawa dźwiękowa, w której wykorzystano efekty 3D, oraz starannie dopracowana grafika mają również niebagatelne znaczenie w tworzeniu niezwykłej atmosfery. Wcielając się w postać komandosa i rozpoczynając akcję, mamy wrażenie, jakbyśmy rzeczywiście brali w niej udział. Jeśli w pececie mamy zainstalowaną odpowiedniej jakości kartę dźwiękową, będzie nam się wydawać, że dźwięki dochodzą do nas ze wszystkich stron. Jednocześnie jest to czynnik znacznie ułatwiający orientowanie się w grze. Pozwala szybciej i skuteczniej reagować w sytuacjach zagrożenia.

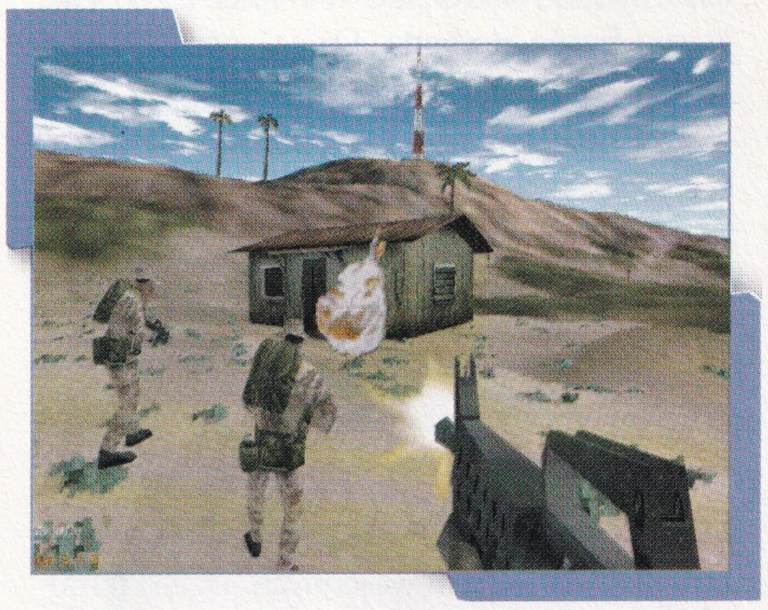
Do wyboru mamy około czterdziestu różnych misji. W każdej z nich nawet najlepiej opracowany plan może zawieść, jeśli zabraknie nam amunicji lub odpowiedniego rodzaju

uzbrojenia. Ponieważ podczas wykonywania misji posługujemy się autentyczną bronią, na każdym kroku odczuwamy zarówno jej zalety, jak i wady. Warto o tym pamiętać, zwłaszcza że od doboru właściwego wyposażenia zależy zwykle pomyślne zakończenie akcji.

Broń dostępna w programie została podzielona na trzy grupy główne: podstawową, drugorzędną i podręczną. Do pierwszej kategorii możemy zaliczyć lekki karabin snajperski o zasięgu około 1500 metrów. Jest on wyposażony w lunetę i ustawia się go na dwóch nóżkach. Dzięki temu snajper może lepiej wycelować, nie mówiąc już o znacznie przez to zmniejszonym odrzucie bezpośrednio po wykonanym strzale. Komandosi mogą też używać ręcznego karabinu maszynowego o zasięgu 500 metrów, który stosuje się najczęściej przy wspomaganiu działań piechoty. Rozwiązaniem pośrednim może być ręczny karabin maszynowy M4 zaopatrzony dodatkowo w lunetę. Oprócz tego jest lekki, a więc idealny do przeprowadzania akcji na mniejszym obszarze. W jego przypadku istnieje także możliwość zamontowania wymiennego wyrzutnika granatów M203 lub nieco większego i szybszego M79. Snajpera możemy również wyposażyć w M40A1 (Barrett Light Sniper Rifle). Jest to karabin snajperski, kaliber 7,62 mm o zasięgu 800 metrów. Ma lunetę i 30 nabojów w magazynku. Został opracowany na bazie Remingtona model 700. Jest idealny, jeśli chodzi o precyzyjne oddawanie strzałów. W rzeczywistości jest wykonywany ręcznie przez specjalistów z Quantico w stanie Wirginia i charakteryzuje się wysokim stopniem niezawodności – nierdzewna stal, wzmocniona kolba. Twórcy gry nie zapomnieli również o doskonałym 8-milimetrowym karabinie maszynowym Heckler & Koch MP5 SD. Jego zasięg nie przekracza stu metrów, jednak dzięki tłumikowi jest cichy. Ponadto odznacza się precyzją i wytrzymałością na korozję. Jego zamek jest zbudowany na bazie specjalnego systemu H&K, dzięki któremu może strzelać pojedynczo i seriami.

Grupa broni drugorzędnej składa się między innymi z nieco cięższego wyposażenia: lekkiego działka przeciwczołgowego M72 (2 LAWs) o zasięgu 400 metrów, które przebija pancerz o grubości nawet 350 milimetrów. Poza tym, jeśli nie przebije pancerza, to wysoka temperatura wybuchu i odłamki spowodują poważne uszkodzenia trafionego obiektu. Prowadzeni przez nas komandosi mogą także kłaść miny przeciwpiechotne, takie na przykład, jak 2 M18 (Claymores), która ma czujnik na ruch; chociaż można ją również detonować zdalnie. Miny te zostały wprowadzone podczas wojny z Koreą jako odpowiedź na ładunki produkcji chińskiej. W ich wnętrzu znajduje się C4 (plastik). Można je ustawić tak, aby wybuchały przodem do wroga (na drzewie, ziemi). Znacznie bardziej wyrafinowaną bronią są ładunki typu 2 Satchel charges, odpalane za pomocą fal radiowych.

Jeśli chodzi o broń podręczną, to składa się



na nią kilka modeli pistoletów. Jednym z nich jest od lat należący do standardowego uzbrojenia jednostek marines Colt M1911A. Odznacza się dużą mocą, precyzją działania i doskonałym celownikiem. Najcichszym pistoletem, stosowanym przede wszystkim podczas akcji w zamkniętych obiektach, jest High Standard Pistol. W jego magazynku znajduje się dziewięć nabojów. Tłumik i mały kaliber czynią zeń niezwykle efektywną broń.

Na koniec należy wspomnieć o możliwościach programu w zakresie gry w trybie multiplayer. Twórcy Delta Force udostępnili między innymi opcję Cooperative, umożliwiającą wspólne występowanie kilku osób przeciw komputerowemu przeciwnikowi w poszczególnych misjach, oraz Deathmatch, w której każdy strzela do każdego.

Delta Force

Typ gry:	symulacyjno-strategiczna
Producent:	NovaLogic
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Windows 95/98/NT
Wymagania:	Pentium II, 64 MB RAM, karta graficzna 2 MB, CD-ROM 4×
Karty 3D:	brak danych
Multiplayer:	LAN, Internet, kabel, modem
Cena:	brak danych

Dune 2000

Na początku lat dziewięćdziesiątych firma Westwood wydała tytuł mający w niedługim czasie ustanowić nowy standard wśród gier komputerowych. Mowa o grze Dune 2, która zyskała olbrzymią popularność dzięki znakomitej, jak na owe czasy, grafice, sugestywnej oprawie dźwiękowej (opracowanej przez Virgin Records), a przede wszystkim niezwykle wciągającej fabule. Nic zresztą dziwnego, gdyż za podstawę scenariusza posłużyła producentom książka Franka Herberta „Diuna", opowiadająca o losach młodego księcia Paula Atrydy.

Najistotniejszą innowacją był sposób przedstawiania akcji. Zrezygnowano bowiem z popularnych wówczas rozgrywek turowych, polegających na „zamrożeniu" aktywności podczas własnych działań i na odwrót – niemożności ingerencji w poczynania przeciwnika. Przypominające nieco szachy zasady zarzucono, umożliwiając w zamian jednoczesne przeprowadzanie działań wojennych. Dzięki temu gra nabrała realizmu i napięcia. Mogliśmy przykładowo rozbudowywać swoją armię, ale należało liczyć się z tym, że w każdej chwili może nas zaatakować przeciwnik.

Gry tego typu nazwano z czasem strategiami czasu rzeczywistego (w skrócie RTS – ang. „Real Time Strategy") w odróżnieniu od wspomnianych strategii turowych. Podbiły one komputerowy rynek gier w połowie lat dziewięćdziesiątych. Command & Conquer, Red Alert, Dark Colony, Krush, Kill & Destroy – to tylko część z bogatej kolekcji tego typu tytułów.

Na grę Dune 2000 czekano bardzo długo. Miała to być bowiem nowa wersja starego hitu firmy Westwood, matki wszystkich strategii w czasie rzeczywistym – Dune 2. Zmianie uległa przede wszystkim grafika – mapa została dopracowana pod względem szczegółów, poprawiono też wygląd kierowanych przez nas jednostek wojskowych. Uwagę zwraca także oprawa dźwiękowa, jeszcze bardziej podkreślająca nastrój Dune 2000.

Nie zmieniona – zgodnie z zapowiedzią – pozostała natomiast fabuła. Akcja gry toczy się na pustynnej planecie Diuna, zawierającej najdrogocenniejsze w całej galaktyce złoża melanżu. Przyprawa ta, produkowana przez żyjące w piasku czerwie, jest niezbędnym składnikiem kosmicznego paliwa. Nic więc dziwnego, że Diuna jest celem podboju wielkich rodów. Ten bowiem, kto rządzi tą planetą, rządzi też galaktyką.

W grze wcielamy się w przedstawiciela jednego z trzech domów. Pierwszy stanowią szlachetni i obowiązkowi Atrydzi, drugi chciwi i podstępni Ordosi, natomiast trzeci okrutni, pełni zła Harkonnenowie. Każdy z rodów ma swoje wady i zalety. Atrydzi przykładowo są najsłabiej uzbrojeni, mogą jednak liczyć na pomoc miejscowych partyzantów – doskonale wyszkolonych w walce Fremenów. Za Harkonnenami stoi przemoc, ich potencjał militarny jest zdecydowanie największy. Tylko od nas zależy, za którą z tych rodzin się opowiemy.

Gra podzielona jest na misje. W każdej z nich chodzi generalnie o pokonanie pozostałych dwóch rodów, rywalizujących z nami o władzę nad planetą.

W Dune 2000 dostępne są trzy poziomy trudności z odmiennymi rodzajami równowagi w grze. Najlepiej rozpocząć na poziomie Normal, ale jeśli uznamy, że jest to dla nas zbyt łatwe, możemy dostosować grę do naszych upodobań. Poziom trudności można ustalić wyłącznie na początku nowej gry – gdy przejdziemy do misji, nie będzie go można już zmienić. Zależnie od ustalonego poziomu trudności budowa naszych jednostek i budynków może być mniej lub bardziej kosztowna, nasza armia będzie poruszała się wolniej lub szybciej, a sprawność przeciwnika będzie odwrotnie proporcjonalna do naszej – w trybie Beginner wszyscy będą słabsi od nas, w Hard natomiast dużo mocniejsi.

Rozpoczynamy od wybudowania fundamentów, następnie baterii energetycznych, rafinerii i silosów na przyprawę, fabryk lekkiego i ciężkiego sprzętu, wieżyczek i muru obronnego itd. Wraz z liczbą pomyślnie zakończonych misji liczba konstrukcji wzrasta, a my możemy rozbudowywać nasz armię. Stawianie nowych budynków kosztuje – pieniądze na ten cel uzyskujemy, zbierając naszymi żniwiarkami wspomnianą wcześniej przyprawę. Musimy jednak uważać, kiedy bowiem przyprawa skończy się, nie będziemy mieli dochodów i nie rozbudujemy naszej bazy. W tej sytuacji stanie się ona łatwym łupem dla naszych wrogów. Jeśli zostanie przez nich zdobyta, nie zaliczymy misji. Rozwiązaniem może być oczywiście ufortyfikowanie naszej bazy, ale jeśli zainwestujemy za dużo w obronę, może nie będzie nas stać na wybudowanie pojazdów ofensywnych – złoża melanżu nie są wszak niewyczerpywalne. Możemy więc znaleźć się w sytuacji patowej – za silni, aby poddać własną bazę, ale za słabi, żeby zdobyć obcą. W takim przypadku również nie zaliczymy misji, wygrana bowiem to zatknięcie flagi na konstrukcjach przeciwnika. Każdy sukces zostanie odnotowany na mapie – jej odpowiedni fragment przybierze kolor naszego rodu. Na niej też wyznaczymy kolejne kierunki podboju planety.

DUNE 2000

Typ gry:	strategiczna
Producent:	Westwood Studios
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, karta dźwiękowa SoundBlaster lub zgodna, mysz
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	modem, kabel, LAN, Internet
Cena:	140 zł

DOMINION: Storm Over Gift

DEMO NA CD 2

Akcja gry umiejscowiona jest w nieokreślonej przyszłości. Ludzkość poznała już sporą część Kosmosu, horyzonty rozwoju cywilizacji przesunęły się znacznie w porównaniu ze stanem obecnym. Nawiązano też pierwsze kontakty z obcymi rasami inteligentnymi.

Pewnego dnia przeszukujące przestrzeń kosmiczną anteny nasłuchowe odebrały wyraźny przekaz z trzeciej planety układu planetarnego GFT, znanej jako Gift3. Okazało się, że został on nadany przez maszynę, która sama nazywa siebie Messiah. Natychmiast po odebraniu i odczytaniu wiadomości wysłano na Gift3 ekspedycję, mającą na celu przejęcie skarbów ukrywanych przez Messiaha. Jak przewidywano, na planecie układu GFT obecni są już przedstawiciele trzech innych ras.

Po przybyciu musimy się zdecydować, którą stronę konfliktu będziemy reprezentować. Każda rasa ma swoje zalety i wady, każda też dysponuje nieco innymi jednostkami i budowlami. Walka nie jest w DOMINION tak prosta, jak się na pierwszy rzut oka wydaje. Dzieje się tak za sprawą zaimplementowania wysoko rozwiniętej sztucznej inteligencji. Oddziały sterowanych przez komputer przeciwników potrafią obserwować pilnie nasze poczynania, odciąć nas od zasilania i surowców, a następnie zadać jeden, miażdżący cios, po którym nie starczy nam już sił na powtórne rozpoczęcie podbojów. Komputerowy rywal celuje przy tym w atakowaniu najsłabszych punktów naszej struktury militarnej.

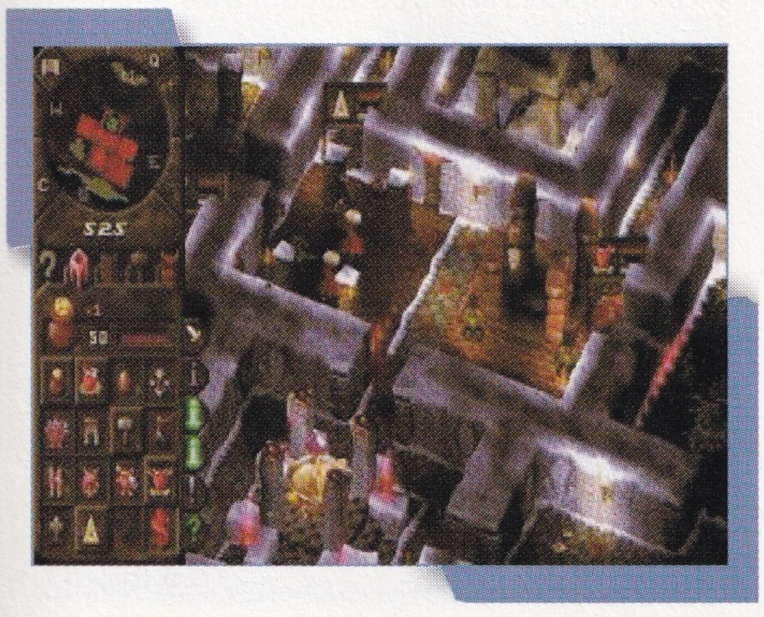
Cała rozgrywka składa się z sześćdziesięciu misji, w trakcie których do dyspozycji mamy do sześciu rodzajów jednostek piechoty i maksymalnie 44 pojazdy. Towarzyszy temu bogactwo budowli, koniecznych do wyszkolenia, wyposażenia i utrzymywania w gotowości naszej armii. Wiele struktur naziemnych służy też do obrony bazy przed atakami wroga. Dzięki opisanym cechom gry dysponujemy złożonymi możliwościami, pozwalającymi na długie godziny zabawy.

DOMINION: Storm Over Gift

Typ gry:	RTS
Producent:	Eidos Interactive
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	brak danych
Karty 3D:	brak danych
Multiplayer:	modem, LAN, Internet
Cena:	160 zł

Dungeon Keeper

Dungeon Keeper (w spolszczonej wersji językowej) proponuje spojrzeć na świat oczami potwora. Wcielamy się w rolę monstrum, które będzie bronić swego podziemnego królestwa przed zastępami rycerzyków na białych koniach, marzących o majątku i zdobyciu ręki księżniczki. Naszym zadaniem jest podbicie pięknej, bajkowej krainy. W tym celu musimy wydrążyć lochy i odpowiednio je wyposażyć. Środki na to zdobędziemy wydobywając złoto, które zalega pod ziemią. Kiedy już rozbudujemy nasze królestwo, będziemy je musieli obronić przed wkraczającymi do podziemi rycerzami. Wybraną krainę zagarniamy po pokonaniu najpotężniejszego z rycerzy, który najczęściej jest władcą tych terenów.



Taki schemat powtarza za każdym razem, gdy wybieramy kolejne miejsce do naszych podbojów. Im jednak dalej, tym trudniej – złota na kolejnych etapach jest coraz mniej, co znacznie utrudnia wzmocnienie lochów, natomiast przeciwnicy nacierają na nas w coraz większych ilościach. Oczywiście korzystamy z własnej armii potworów. Jeśli dbamy o nie i nie szczędzimy im uwagi, możemy co jakiś czas dostać w prezencie nowego potwora.

Pozyskanie lepszych wojowników jest niemożliwe bez skonstruowania odpowiednich pomieszczeń. Na przykład postawienie biblioteki umożliwi sprowadzenie czarnoksiężników, którzy w księgach szukać będą coraz skuteczniejszych zaklęć. Ale uwaga! Musimy dbać o to, by poszczególne potwory nie kłóciły się między sobą. Nie jest to łatwe zadanie, gdyż niektóre z nich pałają do siebie nienawiścią. Niezdyscyplinowane jednostki możemy za karę zamknąć w więzieniu, dać klapsa lub wprost przeciwnie – dać nagrodę.

Dungeon Keeper

Typ gry:	przygodowo-strategiczna
Producent:	Blizzard
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 120, 16 MB RAM, CD ROM 4×, karta dźwiękowa SoundBlaster lub zgodna, mysz
Karty 3D:	brak danych
Multiplayer:	TCP/IP, IPX, modem, połączenie szeregowe
Cena:	brak danych

F/A-18E Super Hornet

Któż nie marzył, by zasiąść za sterami naddźwiękowego myśliwca? Niestety, nawet chwila lotu F-15 czy choćby Migiem-29 to przyjemność niedostępna dla przeciętnego zjadacza chleba. Jedyną szansą dla wszystkich niedoszłych pilotów pozostają komputerowe symulacje. Jedną z nich jest wydany przez Digital Integration symulator wielozadaniowego myśliwca McDonnell Douglas F/A-18E Super Hornet. Spod ręki tych samych producentów wyszło już kilka symulatorów wojskowych, m.in. Apache Longbow, Hind i F-16 Fighting Falcon.

Karierę podniebnego asa najlepiej rozpocząć od... treningu. Misje treningowe przygotowano specjalnie po to, by stopniowo zaznajomić kursanta z obsługą samolotu i jego systemami broni. Zdobyta podczas tej nauki wiedza przyda się w trakcie wykonywania zadań bojowych. Każde zadanie jest losowo generowane przez komputer, dzięki czemu nie ma dwóch takich samych misji. Możliwe jest ręczne modyfikowanie przygotowanych scenariuszy. Dostępne misje uwzględniają wszystkie typy zadań, dla których zaprojektowano F/A-18. Możemy zajmować się wywalczaniem przewagi w powietrzu, atakami na cele naziemne oraz statki, czekają nas też loty rozpoznawcze, wspieranie wojsk lądowych oraz strzeżenie zadanych sektorów przestrzeni.

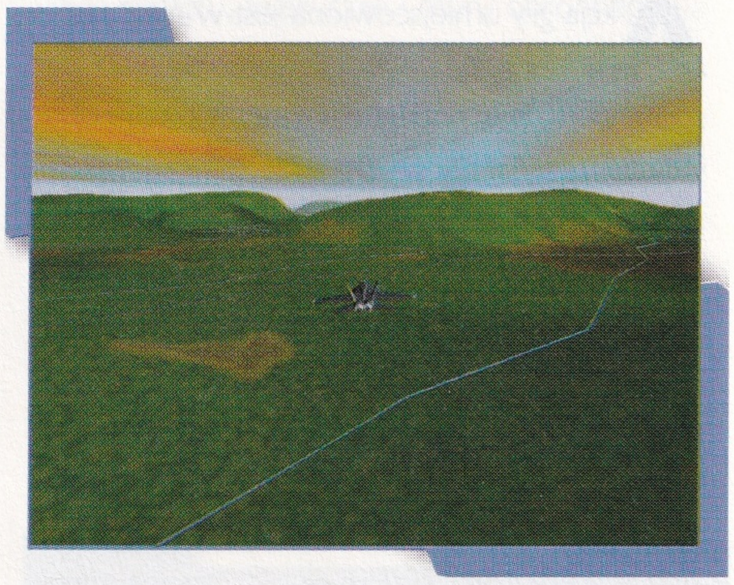
Dla niecierpliwych przewidziano opcję szybkiego startu. Pod tą nazwą nie kryje się sposób błyskawicznego opuszczenia lotniska, lecz sześć misji, w których od razu rzucani jesteśmy w środek bitwy powietrznej lub na wprost przeznaczonych do zniszczenia obiektów naziemnych. Oprócz rozgrywania pojedynczych misji wytrawni piloci z pewnością skorzystają z możliwości wzięcia udziału w kampanii. Również w takim przypadku kolejne zadania są generowane na bieżąco na podstawie wyników, które uzyskaliśmy w trakcie wykonywania poprzednich lotów.

Gdy gracz stanie się podniebnym asem, dla którego komputerowi piloci nie są żadnym przeciwnikiem, może zweryfikować swoje umiejętności w pojedynkach z kolegami. Super Hornet daje okazję do wspólnego latania szesnastu osobom połączonym siecią lokalną lub czterem za pośrednictwem Internetu. Żywi gracze mogą zarówno walczyć przeciwko sobie, jak i współpracować, wykonując zadania zawarte w scenariuszach. Możliwy jest też udział „pilotów" z dostępem do sieci we wspólnej kampanii.

W trakcie lotu korzystamy z wirtualnego kokpitu. Programiści z Digital Integration określają zastosowane rozwiązanie mianem „aktywnego" kokpitu. Oznacza to, że żadne urządzenie, jakie widzimy w kabinie, nie jest dekoracją. Wszystkie zegary pokazują aktualne dane, a przełączniki rzeczywiście wpływają na działanie samolotu. Obsługa tych urządzeń nie wymaga zapamiętania funkcji kilkunastu klawiszy, bo każdy przełącznik bardzo łatwo ustawia się za pomocą myszy. Włączenie opcji Headlock View powoduje, że nasz wirtualny pilot będzie automatycznie śledził wzrokiem najbliższy samolot przeciwnika. Ułatwia to zorientowanie się w sytuacji podczas walk w bezpośrednim starciu.

Wyposażenie komputerowego F/A-18E niczym nie różni się od tego, którym dysponują prawdziwe maszyny. Odwzorowano wszystkie tryby pracy radaru, HUD-a, urządzeń nawigacyjnych oraz telekomunikacyjnych. Korzystać można ze wszystkich montowanych na prawdziwych Super Hornetach systemów broni, w tym również z inteligentnych rakiet i bomb. Nie trzeba się przy tym przejmować, ile dziesiątków tysięcy dolarów kosztuje odpalona właśnie torpeda MK60 Captor.

Podniebne boje rozgrywają się w trzech regionach świata. Nad Morzem Barentsa walczymy przeciwko zbuntowanej frakcji rosyjskich komunistów, którzy przejęli kontrolę nad Flotą Północną. Ocean Indyjski będzie świadkiem naszych bitew przeciwko wojskom Indii atakującym Sri Lankę, a nad Zatoką Perską



szykuje się druga część operacji „Pustynna Burza". Każda strefa ma powierzchnię ponad 250 tysięcy mil kwadratowych, nie grozi nam więc nudne latanie nad niewielkim obszarem. Ponadto zawarte w grze scenerie opracowane zostały na podstawie prawdziwych map satelitarnych.

Nasi przeciwnicy dysponują dziesiątkami różnych typów statków, pojazdów naziemnych i samolotów. Siły hinduskie mają na wyposażeniu na przykład dwa lotniskowce pełne myśliwców Harrier, a w bazach w głębi lądu czekają na sygnał do startu najnowocześniejsze francuskie samoloty bojowe – Mirage 2000.

Super Hornet wykorzystuje możliwości akceleratorów grafiki trójwymiarowej i technologię MMX. Grafika wyświetlana jest w wysokiej rozdzielczości w trybie 64 tysięcy kolorów. W połączeniu ze starannym odwzorowaniem zarówno samolotów, czołgów oraz okrętów, jak i miast, wiosek, portów, lotnisk i kompleksów przemysłowych daje to niezwykle realistyczny efekt wizualny. Wystarczy kilka minut zabawy tym symulatorem, by poczuć się jak gwiazda filmu „Top Gun".

F/A-18E Super Hornet

Typ gry:	symulator lotu
Producent:	Digital Integration Ltd.
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 40 MB miejsca na dysku, karta dźwiękowa zgodna z DirectSound, karta graficzna PCI SVGA 2 MB RAM, CD-ROM 8×, zalecany akcelerator 3Dfx i joystick
Karty 3D:	Glide 3Dfx
Multiplayer:	LAN, Internet
Cena:	brak danych

F1 Racing Simulation

Tytuł mówi wszystko – to symulator najsłynniejszych wyścigów samochodowych na świecie. Dzięki niemu poznamy rywalizację na torach Formuły 1 oczami prawdziwego mistrza kierownicy. Uwagę zwraca niezwykle starannie przygotowana instrukcja, dzięki której nawet niezbyt zorientowany w wyścigach gracz pozna ich specyfikę. Zawiera ona bowiem nie tylko informacje o samym symulatorze, ale także wiele ciekawostek dotyczących rozgrywania rajdów Formuły 1.

Nie mniejsze atrakcje czekają nas po uruchomieniu programu. Chodzi tu przede wszystkim o oprawę graficzną. Realizm pojazdów i otoczenia sprawia, że komputerowa symulacja nabiera cech rzeczywistej rywalizacji. Osiągnięto to dzięki zoptymalizowaniu gry pod akceleratory graficzne zawierające chip 3Dfx. Trzeba jednak pamiętać o tym, że obecność takiej karty w naszym komputerze jest warunkiem pogrania w F1 Racing Simulation – w innym przypadku program po prostu się nie uruchomi.

Naszą przygodę powinniśmy rozpocząć od treningu. Możemy wybrać samodzielne poznawanie toru lub jazdę za instruktorem, który przybliży nam wszystkie niezbędne elementy sztuki rajdowej. Warto również obejrzeć wyścigi, w których ścigają się nasi rywale. Dzięki temu unikniemy w przyszłości błędów, jakie oni popełnili, a także podpatrzymy ich sekretne triki i sztuczki. Niezwykle ważną rolę odgrywa przy tym odpowiednia konfiguracja sterowania samochodem. Zacznijmy od skrzyni biegów. Jeśli nie czujemy się zbyt pewnie w zmianie biegów, możemy wybrać opcję automatyczną. Wówczas komputer będzie sam zmieniał przełożenia w trakcie jazdy. Pamiętajmy, że najlepsze wyniki osiągniemy, korzystając z ręcznej zmiany biegów – jest ona bardziej efektywna od opcji automatycznej, wymaga jednak treningu i dokładnego zsynchronizowania poszczególnych czynności wykonywanych przez gracza.

Drugim niezwykle ważnym czynnikiem jest właściwe wyważenie przednich i tylnych hamulców. Jeżeli równowaga ta jest źle ustawiona, cztery koła nie będą hamowały z maksymalną wydajnością. Ma to również istotny wpływ na nadsterowność lub podsterowność pojazdu. Jeżeli okaże się, że nie możemy efektywnie hamować podczas pokonywania zakrętów, powinniśmy zwiększyć siłę hamowania z tyłu. Jeśli natomiast samochód wydaje się niestabilny i wykazuje się na zakręcie nadsterownością, należy dołożyć nacisk na przednie hamulce. Nie mniej istotny jest przy tym właściwy dobór opon. Nawet najlepsze nie przeżyją całego morderczego wyścigu, jakim jest Grand Prix Formuły 1 – wystarczą najwyżej na kilka okrążeń. Sposób, w jaki będziemy prowadzili samochód, w dużym stopniu zaważy na zużywaniu się opon. Im więcej więc będziemy gwałtownie hamować, tym bardziej zetrą się opony. To z kolei doprowadzi do ślizgania się samochodu i blokowania kół, a także do zwiększenia promienia skrętu podczas pokonywania kolejnego wirażu.

Do wyboru mamy cztery typy opon: A, B, C i D. Pierwsze są najtwardsze i najbardziej żywotne, ale przez to najmniej przyczepne i o najsłabszych osiągach. Drugie i trzecie są nieco lepsze, lecz są dużo mniej wytrzymałe. Najlepsza jest ostatnia grupa opon, jednakże zużywają się tak szybko, że wystarczają najwyżej na kilka okrążeń. Bardzo istotną sprawą jest również wybór widoku samochodu. Możemy się przykładowo zdecydować na widok zewnętrzny – wówczas ujrzymy tył naszego samochodu. Aby poczuć się jak prawdziwy kierowca Formuły 1, warto też włączyć widok wewnętrzny. Na ekranie zobaczymy wtedy kierownicę i deskę rozdzielczą prowadzonego przez nas bolidu.

Po poznaniu samochodu możemy już wziąć udział w wyścigach. Mogą to być pojedyncze rajdy lub starty w Grand Prix albo mistrzostwach. Nie zapomniano oczywiście o wyścigu na czas – wówczas naszym jedynym rywalem będzie stoper. Najlepiej rozpocząć od wyścigu Simple Race, w którym stawimy czoło naszym pierwszym rywalom. Jeśli poczujemy się już nieco pewniej, czas na start w Grand Prix. Każdy taki wyścig rozpoczyna się od jazd próbnych, rozgrzewki, przedbiegów i oczywiście właściwego wyścigu. Ten ostatni trwa maksymalnie dwie godziny. Gracz przybywa na tor i rozpoczyna jazdę, widząc swój samochód z zewnątrz.

Kiedy już wystartujemy w jednym wyścigu Grand Prix, warto wziąć udział w zawodach typu Championship i przeżyć cały sezon Formuły 1. Wystartujemy wówczas we wszystkich szesnastu wyścigach Grand Prix. Jeżeli uznamy, że ta seria wyścigów jest dla nas za długa, możemy skorzystać z dostępnej opcji Individual Championship i samodzielnie określić, z ilu wyścigów mają się składać mistrzostwa.

F1 Racing Simulation

Typ gry:	symulator wyścigów samochodowych
Producent:	Ubi Soft Entertainment
Dystrybutor:	LEM
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 166, 20 MB RAM, CD-ROM 4x, karta dźwiękowa 16-bitowa, DirectX 5.0, karta 3Dfx lub zgodna ze standardem Direct 3D
Karty 3D:	kompatybilne z procesorem Voodoo
Multiplayer:	do 4 osób w połączeniu szeregowym, do 8 w sieci lokalnej LAN lub Internecie
Cena:	49 zł

F 16 Multirole Fighter, MIG 29 Fulcrum

Firma Nova Logic wydała dwie osobne gry, które mają jednakże bardzo wiele ze sobą wspólnego. Tytułowe modele tych symulatorów – myśliwce F 16 oraz MIG 29 – oparte są dokładnie na tym samym enginie. Jest on generalnie udoskonaloną wersją systemu sterowania znanego z gry F-22 Raptor. O ile jednak ten ostatni symulator poświęcony był maszynie naszpikowanej najnowocześniejszą elektroniką, o tyle F 16 i MIG 29 przedstawiają najlepsze maszyny końca lat siedemdziesiątych. To swoiste retro połączone jest jednak z bardzo ciekawą grafiką. Uwidacznia się to szczególnie w kokpicie. Miejsce elektronicznych wyświetlaczy znanych z Raptora zajęły analogowe urządzenia pokładowe, z których w każdej chwili możemy skorzystać. Stopień odwzorowania szczegółów jest bardzo dobry, zwłaszcza w rozdzielczości 1024x768. To samo powiedzieć można o renederowanym trójwymiarowym otoczeniu, w którym przyjdzie nam walczyć.

W razie potrzeby w każdej chwili możemy skorzystać z dobrodziejstw bardziej zaawansowanej w tamtych latach techniki. Warto wybrać pełnowymiarowy HUD, czyli główny wyświetlacz, aby na przykład dokładnie namierzyć i wyeliminować zbliżającego się przeciwnika. Cały kokpit niewątpliwe zyskał na realizmie dzięki współpracy firmy NovaLogic z projektantami wnętrza w prawdziwym F 16.

Wirtualny kokpit MIG-a 29 również odznacza się dbałością o najmniejsze detale. Nieco niżej plasujący się – w porównaniu z F 16 – pod względem technicznym samolot rosyjski był prawdziwym wyzwaniem dla programistów z NovaLogic. Nie dysponowali bowiem oni ze zrozumiałych dokładnym planem myśliwca. Wszelkie wątpliwości wyjaśnił specjalnie w tym celu zaangażowany pilot-oblatywacz i kosmonauta Jurij Prichodko.

Stopień odwzorowania komputerowego kokpitu MIG 29 jest tak duży, że w pewnych sytuacjach może się okazać dość niewygodny. Wspomniany niższy poziom zaawansowania technologicznego powoduje, że nasz komputerowy celownik – tak jak w prawdziwym myśliwcu tego typu – może się okazać niezbyt dokładny. Musimy więc „wyczuć" system naprowadzający MIG 29 i przyzwyczaić się do pewnych niedogodności, które na początku mogą nam sprawiać sporo problemów.

Szczególne cechy obu myśliwców wykraczają oczywiście poza kokpit. Przykładowo w F 16 lotem steruje komputer, który interpretuje polecenia pilota i odpowiednio je przetwarza. Natomiast w MIG 29 pilot nie ma możliwości skorzystania z komputera, tak więc jego manewry nie mogą być w żaden sposób poprawione. Przykładów takich można by podać jeszcze więcej. Wszystkie one świadczą o jednym: oba symulatory potrafią dostarczyć wrażeń zbliżonych do prawdziwego pilotażu.

Największe wrażenie M 16 i MIG 29 robią na komputerach wyposażonych w akceleratory graficzne. Na Voodoo 1 możemy grać w rozdzielczości do 800x600, natomiast na Voodoo 2 do 1024x768. Zwłaszcza przy tym drugim ustawieniu tekstury w niczym nie ustępują realizmowi kabiny. Warto zwrócić uwagę na wybuchy i wymianę ognia. Są dokładnie takie, jakie powinny być – ani za słabe, ani zbyt intensywne. Jedynym niezbyt realistycznym elementem jest możliwość ukrycia się za niezbyt wysokimi górami, co nie byłoby możliwe przy samolot o takich osiągach. Ci, którzy nie posiadają kart Voodoo, mogą skorzystać ze sterowników programowych. Trzeba wówczas wyłączyć wysoki poziom odwzorowania terenu i tekstury, ale mimo to gra dalej wygląda atrakcyjnie. Atmosfery dopełnia sugestywna ścieżka dźwiękowa – podczas strzelania słyszymy charakterystyczny terkot dwudziestomilimetrowych działek F 16, a komunikując się ze skrzydłowymi słyszymy ich wyraźnie rosyjski akcent.

Same misje zadowolą nawet najbardziej wybrednych amatorów podniebnych bojów. Oba symulatory zawierają po blisko 40 misji. Dwie z nich są wspólne zarówno dla F 16, jak i MIG 29. W tym przypadku o celu misji decyduje wybór samolotu. Jeśli przykładowo jako pilot amerykańskiego myśliwca otrzymamy zadanie przechwycenia obcej maszyny, to biorąc udział po stronie rosyjskiej będziemy musieli osłaniać zaatakowaną maszynę.

Kiedy już weźmiemy udział we wszystkich kampaniach, warto spróbować swych sił w trybie multiplayer. W Internecie możemy w tym celu skorzystać z serwera Nova World Integrated Battle Space Server firmy NovaLogic. Maksymalnie może na nim grać do 128 osób.

F 16 Multirole Fighter
MIG 29 Fulcrum

Typ gry:	symulator lotu
Producent:	NovaLogic
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, karta dźwiękowa zgodna z SoundBlaster
Karty 3D:	zgodne z Voodoo
Multiplayer:	protokoły TCP/IP, IPX, modem, połączenie szeregowe
Cena:	brak danych

Fifth Element

DEMO NA CD 1

Raz na pięć tysięcy lat otwierają się wrota łączące różne wymiary rzeczywistości. Poprzez te wrota Zło atakuje nasz świat, usiłując doprowadzić do jego unicestwienia. Przed wiekami przyjaźni nam kosmici – Mondoshawanowie – wynaleźli broń przeciwko siłom ciemności, składającą się z tytułowych pięciu elementów. Cztery z nich ukryli w ziemskiej świątyni, w Egipcie, gdzie czekają na nadejście ostatecznej walki pomiędzy Dobrem a Złem.

Elementy te to kamienie symbolizujące wodę, ogień, powietrze i ziemię. Piąty element jest tajemnicą dla większości śmiertelników...

Jak to się często dzieje w branży komputerowej, scenariusz filmu „Fifth Element" („Piąty element") w reżyserii Luca Bessona stał się podstawą dla gry o identycznym tytule. Odtworzono w niej dosyć wiernie sceny i atmosferę obrazu filmowego, pozwalając graczowi wcielić się w rolę jednej z dwóch głównych postaci występujących w filmie: kosmitki Leeloo lub Korbena Dallasa.

Gra jest podzielona na 15 etapów. Niektóre z nich pokonujemy, kierując postacią Korbena, niektóre naomiast – Leeloo. Celem jest, rzecz jasna, dotarcie do tytułowego piątego elementu, który pozwoli na uratowanie świata przed dominacją Zła w najgorszej postaci.

Akcja widowiska toczy się w różnorodnych sceneriach, m.in. w laboratorium, na lotnisku, na ulicach Nowego Jorku. Do dyspozycji mamy różne rodzaje broni, co dodatkowo podnosi atrakcyjność zabawy. Niewątpliwym urozmaiceniem jest przemienne wykorzystanie w grze dwóch postaci o zróżnicowanych umiejętnościach.

„Fifth Element" to typowa gra przygodowa. Należy unicestwić wszystkich przeciwników, rozwiązując przy tym niezbyt skomplikowany problem. Większość kłopotów można usunąć ze swojej drogi celnym strzałem lub odpowiednio wymierzonym kopniakiem.

Fifth Element

Typ gry:	przygodowa
Producent:	Gaumont Multimedia i Kalisto Entertainment
Dystrybutor:	LEM
Platforma:	Windows 95/98, Playstation
Wymagania:	Pentium 133, 16 MB RAM, 50 MB miejsca na dysku twardym, CD ROM 4x, karta VGA z paletą 32 K (rozdzielczość 320 x 240), karta dźwiękowa
Karty 3D:	zgodne z OpenGL
Multiplayer:	brak
Cena:	99 zł

Fighter Pilot

Służby naziemne doprowadzają uzbrojony i gotowy do startu samolot na pas startowy. Silniki są już włączone. Wystarczy zapiąć pasy, zamknąć kabinę i pchnąć przed siebie dźwignię przepustnicy. Kiedy samolot jest już w powietrzu, znikają wszystkie przyziemne troski, stresy i obawy. Liczy się tylko jedno: namierzyć i zestrzelić wroga, zanim on zrobi to samo.

Fighter Pilot to symulator myśliwca bojowego. Gra jest podzielona na misje, poprzedzone szczegółowym wprowadzeniem. Po wysłuchaniu wskazówek oficera dyżurnego wybieramy skrzydłowego. Możemy zdecydować się na kolegę z jednostki, latający radar AWACS ostrzegający nas odpowiednio wcześnie o niebezpieczeństwie lub lecieć samotnie.

Do dyspozycji mamy cztery samoloty: F-18, niewidzialny F-117 Stealth, F-22 oraz Su-35. Każdy samolot dysponuje odmiennym uzbrojeniem, przy czym są to zawsze rakiety powietrze-powietrze i powietrze-ziemia. Jako rodzaj zabezpieczenia przed rakietami przeciwników służą flary.

Sterowanie samolotem jest proste, jednak na tyle realistyczne, że wymaga joysticka lub innego manipulatora. Interfejs użytkownika zasługuje zresztą w całości na pochwałę. Grafika została dopracowana z najdrobniejszymi szczegółami, efekty specjalne są bardzo dobrze wykonane.

Fighter Pilot jest stosunkowo prostą grą symulacyjną, której stopień realizmu ograniczono do minimum, zastępując skomplikowane szczegóły sterowania samolotem bojowym dużą dawką napięcia wywołanego symulacją walki powietrznej. Program jest zorientowany na dostarczenie graczowi dużej dawki emocji i znakomitej zabawy. Przyczynia się do tego znacznie tryb multiplayer, pozwalający na misję bojową w towarzystwie siedmiu innych graczy.

Fighter Pilot

Typ gry:	symulacja lotu
Producent:	Electronic Arts
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 200, 24 MB RAM, 85 MB miejsca na dysku, CD-ROM 8x, DirectX
Karty 3D:	zgodne z OpenGL
Multiplayer:	kabel, modem, TCP/IP, IPX
Cena:	brak danych

FIFA 99

Miłośnicy symulacji sportowych zdążyli się już przyzwyczaić do tego, że firma Electronic Arts każdego roku wypuszcza na rynek kolejne wersje swych sztandarowych produktów. Obok symulacji koszykówki, hokeja, wyścigów samochodowych, a ostatnio także boksu, nie może oczywiście zabraknąć futbolu. 27 listopada pojawiła się najnowsza wersja symulacji piłki nożnej.

FIFA 99 to przede wszystkim powrót do rozgrywek ligowych wybranych krajów, a także gier w ramach pucharu UEFA, Zdobywców Pucharów oraz Ligi Mistrzów. Autorzy programu nie ograniczyli się jedynie do drużyn klubowych, pozostawiając również najlepsze jedenastki narodowe z całego świata. Niestety, zabrakło wśród nich miejsca dla Polski. W sumie mamy jednak do wyboru około 200 drużyn. Ponadto, tak jak w poprzednich edycjach tej gry, tak i tym razem możliwe jest utworzenie własnej drużyny marzeń, czyli tak zwanego Dream Teamu, na bazie jednej z istniejących jedenastek. Odpowiednio ją modyfikujemy, zmieniając nazwę, barwy zawodników, dobierając stadion do gry u siebie i na wyjeździe itp. Użytkownicy pragnący dokładniej dopasować

możliwości swej drużyny do własnych upodobań mogą z kolei zmodyfikować parametry poszczególnych graczy. Wśród wielu opcji wyglądu piłkarzy nie należy zapominać o właściwym zdefiniowaniu stopnia ich agresji. Jeśli przesadzimy, możemy mieć później problemy z dotrwaniem w pełnym składzie do końca meczu.

Najnowsze wydanie tej gry zostało w znacznym stopniu zmodyfikowane w porównaniu z poprzednimi wersjami. Niektóre różnice dostrzega się już na pierwszy rzut oka, inne dopiero po rozegraniu kilku meczów. Przede wszystkim wpada w oko znacznie ulepszona grafika w grze. Sekwencje animacyjne są niezwykle płynne nawet na słabszym sprzęcie, na przykład Pentium 120 MHz. Jest to związane z mniejszymi, niż w dwóch poprzednich edycjach, wymaganiami sprzętowymi programu. Znawcy tej dyscypliny sportu w trakcie gry lub przy powtórkach bez trudu będą mogli rozpoznać najbardziej znanych zawodników poszczególnych drużyn. Tym razem bowiem programiści z EA Sports staranniej dopracowali szczegóły ich wyglądu.

Znaczące ulepszenia i poprawki nie odnoszą się jednak wyłącznie do grafiki, lecz dotyczą przede wszystkim prowadzenia gry. W istotnym stopniu zmieniło się sterowanie zawodnikami. Chociaż klawisze odpowiedzialne za poszczególne funkcje pozostały te same, pod względem sposobu poruszania się, podawania, a przede wszystkim strzelania na bramkę wersja 99 w ogromnym stopniu przypomina wydanie z 1996 roku. Usunięto też wiele błędów i poprawiono „inteligencję" bramkarzy, którzy zdecydowanie i szybko reagują na polu karnym. FIFA 99 jest symulacją niezwykle realistyczną. Korzystając z odpowiednich kombinacji klawiszy, możemy tu niemal dowolnie manewrować zawodnikami prowadzącymi piłkę – ale nie tylko. Do wyboru mamy najróżniejsze zwody, jakie często zdarza nam się zobaczyć w wykonaniu największych gwiazd futbolu. Zawodnicy o lepszych parametrach i, co niezwykle istotne, w początkowych minutach meczu, gdyż z czasem rośnie ich zmęczenie, są w stanie pokonać bramkarza także z dalszej odległości. Podobnie jak w poprzednich wersjach, tak i tu bramki padają z główek po dośrodkowaniu z pola gry, a przy odrobinie szczęścia można strzelić tak zwanego rogala bezpośrednio z rzutu rożnego, chociaż najczęściej, jeśli na polu karnym po dośrodkowaniu do piłki dojdzie nasz zawodnik, pada gol po niezwykle efektownej przewrotce lub nożycach. Zdobywca bramki często przeskakuje przez ustawione wokół murawy boiska tablice reklam i kłania się publiczności. Autorzy programu opracowali wiele wariantów okazywania radości przez graczy po strzeleniu gola. To jednak nie wszystko. Po nieudanym strzale, zwłaszcza z bliskiej odległości, piłkarz kręci z niedowierzaniem głową, drapie się zmartwiony po głowie lub machnięciem ręki okazuje zniechęcenie. Z kolei po dokonaniu faulu zarówno ofiara, jak i sprawca żywo gestykulują, próbując przekonać sędziego do swoich racji.

Reakcje widowni zgromadzonej na stadionie są żywe i odpowiadają temu, co aktualnie dzieje się na boisku. Komentarze są równie udane i odnoszą się do konkretnych zachowań

piłkarzy uczestniczących bezpośrednio w wykonywanych akcjach. W roli komentatorów występują gwiazdy angielskiego futbolu: Gary Lineker, John Motson, Mark Lawrenson oraz Chris Waddle. Dla lepszego efektu wymieniają oni nazwiska najbardziej znanych piłkarzy każdej z występujących drużyn. Dzięki temu tworzy się wspaniała atmosfera, która do złudzenia przypomina nastrój panujący w czasie prawdziwego meczu. Na koniec ciekawostka: w grze uwzględniono nie tylko oryginalne informacje na temat poszczególnych zawodników, ale również ich wygląd: numer, rodzaj fryzury, kolor skóry, przybliżone rysy twarzy oraz występujący na niej zarost. Równie dokładnie zostały przygotowane wszystkie stadiony będące kopiami oryginalnych obiektów.

Fifa 99

Typ gry:	symulacja sportowa
Producent:	Electronic Arts
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	95/98
Wymagania:	Pentium 133, 32 MB RAM, karta graficzna 2 MB (zalecany 3Dfx), karta dźwiękowa zgodna z DirectX, CD-ROM, DirectX 5
Karty 3D:	zgodne z OpenGL
Multiplayer:	LAN, kabel szeregowy, modem
Cena:	brak danych

Fighting Force

DEMO NA CD 1

Bijatyki komputerowe na peceta swoją popularność zawdzięczają przede wszystkim serii Mortal Kombat. Gracz wcielał się w nich w jedną z wybranych przez siebie postaci, staczając pojedynki na śmierć i życie z pozostałymi uczestnikami turnieju.

Fighting Force, najnowsza bijatyka z firmy Eidos, nawiązuje w dużym stopniu do klasyki tego gatunku, wzbogaca go jednakże zupełnie nowymi, niespotykanymi wcześniej, elementami. Przede wszystkim walczyć będziemy w najróżniejszych miejscach, m.in. w wieżowcach, pociągach, samolotach czy na ulicach metropolii przyszłości. Cała akcja rozgrywa się bowiem na początku XXI wieku. Coraz większą władzę zdobywa tajemniczy doktor Zeng, który uważa się za równego Bogu. Niektórzy mówią, że wpływ na jego chorobliwą manię wielkości miały syntetyczne narkotyki, które testował na zlecenie rządu na sobie i swojej rodzinie. Podstępny naukowiec zaplanował nawet koniec świata. Miało to nastąpić dokładnie z chwilą wejścia Ziemi w trzecie millenium. Nic takiego się jednak nie stało. Rozwścieczony Zeng uznał, że unicestwienie planety jest jego powołaniem. Jeśli uda mu się wykorzystać potężną broń biologiczną, jaką dysponuje, plany te mogą się urzeczywistnić. Ziemia ma jednak swoich obrońców. Są nimi członkowie lotnej brygady, zaprawieni w bojach komandosi, którzy nie ulękną się najcięższej nawet walki. W skład grupy wchodzą dwie kobiety i dwóch

mężczyzn. Każde z nich ma swoje atuty i wady. Na przykład Mace Daniels jest mocniejsza i lepiej zbudowana od Alany McKendrick, ta jednak znacznie przewyższa ją inteligencją. Podobnie jest w przypadku męskiej części załogi – Hawk Manson jest nieco słabszy od Bena Rzeźnika Jacksona, ale znacznie lepiej radzi sobie od niego w sytuacjach, w których trzeba wykazać się myśleniem.

W grze wcielamy się w jedną z tych postaci, co oczywiście wpłynie na rodzaj wykonywanych przez nas zadań i ostateczny wynik rozgrywki. Każdy wojownik dysponuje swoimi uderzeniami – jest ich łącznie ponad czterdzieści. Jednak nie wystarczy opanować dobrze kilku ciosów, aby wygrywać pojedynki. Nasi komputerowi rywale dysponują bowiem taką inteligencją, która pozwala im zanalizować naszą taktykę i skutecznie się jej przeciwstawić. Musimy więc rozwijać swoją technikę, gdyż to, czym udało nam się zaskoczyć przeciwników w pierwszym starciu, będzie im doskonale znane przy ponownym spotkaniu.

Przy staczaniu kolejnych pojedynków warto zwrócić uwagę na otoczenie, w jakim się znajdujemy. Może się bowiem okazać, że w pobliżu nas leży jakaś zabłąkana rurka, kosz czy inny przedmiot, który może nam pomóc w walce z rywalem. Nie jest to może zbyt elegancki sposób, jednakże ma jedną podstawową zaletę – jest skuteczny. W chwili całkowitej desperacji możemy też dopuścić się aktu wandalizmu i wyrwać kawałek metalowej barierki, którym następnie potraktujemy wroga.

Oczywiście możemy wybrać odpowiedni stopień trudności w grze: łatwy, zwykły lub trudny. Ukończenie wszystkich dwudziestu pięciu misji na tym ostatnim poziomie jest nie lada sztuką. Nasza energia maleje wtedy nad wyraz szybko, a każdy cios przeciwników odczuwamy bardzo dotkliwie.

Podczas walki wybrana przez nas osoba wykorzystuje specjalne uderzenia. Nie znajdziemy ich jednak w instrukcji obsługi – musimy je odkryć sami. Warto to uczynić, gdyż sekretne uderzenia znacznie podnoszą naszą skuteczność podczas walki i mogą nam ostatecznie zapewnić zwycięstwo.

Charakterystyka postaci

Mace Daniels

Niezwykle energiczna, doskonale wyszkolona prywatna agentka. Znane są jej powiązania z miejskim półświatkiem. W walce jest niezwykle niebezpieczna, jej atutem nie jest jednakże siła czy wyszkolenie techniczne, ale spryt i przebiegłość. Nie cofa się nawet przed roztoczeniem specyficznego czaru, którym potrafi zauroczyć swojego przeciwnika.

Hank Manson

Obecnie płatny egzekutor prywatnych porachunków, dawniej zaciekły bojownik przeciw wszelkim formom wyzysku. Hank kilkakrotnie zetknął się z Mace, ale nie zawarli ze sobą

bliższej znajomości. Ma więc nadzieję, że nowe zadanie będzie dobrym pretekstem do jej lepszego poznania. Poza tym jest ono pierwszym (od bardzo dawna) zleceniem, które pomoże walczyć Mansonowi po stronie Dobra.

Ben Rzeźnik Jackson

Więzień, którego Manson wyciąga z aresztu i włącza do grupy mającej zlikwidować Zenga. Ben jest zdecydowanie najsilniejszym wojownikiem, ale zabija wszystkich, którzy staną mu na drodze. Musi więc być nieustannie kontrolowany.

Alana McKendrick

Nieślubna córka doktora Zenga. Poczucie odpowiedzialności skłania ją do tego, by przyłączyć się do grupy, która ma powstrzymać tego szaleńca. Jest inteligentna i zdaje sobie sprawę, że nie będzie to łatwe zadanie.

Fighting Force

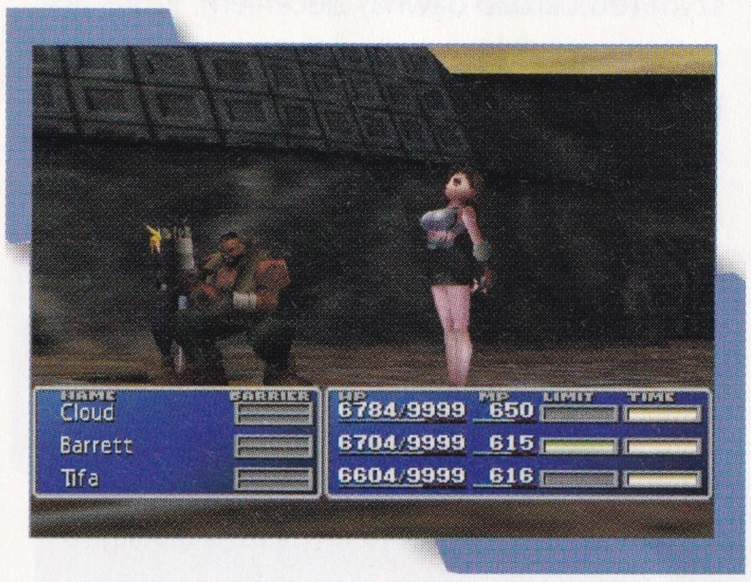
Typ gry:	bijatyka
Producent:	Eidos Interactive
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, karta graficzna SVGA zgodna z DirectX 5.0, karta dźwiękowa zgodna z SoundBlaster
Karty 3D:	wszystkie kompatybilne z procesorem Voodoo
Multiplayer:	brak danych
Cena:	165 zł

Final Fantasy VII

DEMO NA CD 1

Ogromną popularnością cieszy się ostatnio wśród posiadaczy konsol Playstation Final Fantasy VII. Największy sukces rynkowy gra odniosła w Japonii, ale również w USA, Europie Zachodniej, a także w naszym kraju nie brakuje jej miłośników. Final Fantasy VII zalicza się do mających długą tradycję japońskich RPG, z czego wynika kilka znaczących różnic w stosunku do tak znanych zachodnich serii, jak Eye of Beholder czy Might and Magic.

Wygląd postaci jest utrzymany w stylu japońskiego komiksu manga. Bohaterowie mają ogromne oczy, nosy kilkumiesięcznych niemowląt, drobne usta i cofnięte, ostro zarysowane szczęki. Taka stylistyka ma zarówno swoich gorących wielbicieli, jak i zażartych przeciwników. Równie kontrowersyjne są rozwiązania graficzne zastosowane w grze. Final Fantasy VII wykorzystuje zalety akceleratorów 3D: postacie są trójwymiarowe i cieniowane, lecz nie teksturowane.

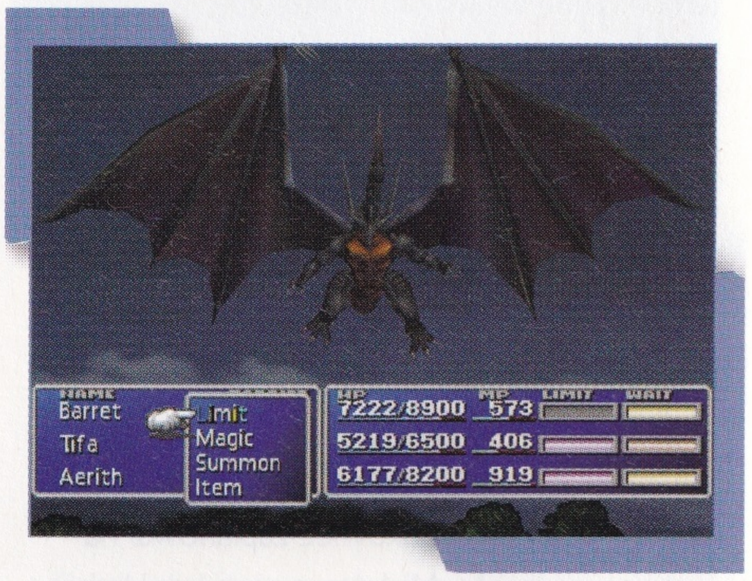


Wędrując po świecie, kierujemy jedną postacią, jednak gdy dochodzi do walki, następuje zmiana scenerii i okazuje się, że mamy pod komendą już kilku bohaterów. Walki są bardzo ważnym i częstym elementem gry. Przeprowadzane są z podziałem na tury – każda postać może wykonać akcję zaczepną albo skupić się na obronie siebie lub przyjaciół, po czym inicjatywę ma następny z walczących. W trakcie potyczki kamera wiruje nad polem walki, pokazując zarówno członków drużyny, jak i przeciwnika. Nad każdym walczącym wyświetlany jest wskaźnik stanu zdrowia. Odnoszone obrażenia obniżają kondycję postaci, a gdy indykator sił witalnych spadnie do zera, postać ginie. Ci, którzy przeżyją walkę, otrzymują punkty doświadczenia proporcjonalne do siły pokonanych przeciwników. Im większym doświadczeniem dysponują nasi bohaterowie, tym są silniejsi i wytrzymalsi.

Główną postacią, jaką przyjdzie nam kierować, jest Cloud Strife, były żołnierz wszechwładnej korporacji Shinra. Obecnie jako najemnik przeszedł on do przeciwnego obozu i wspomaga podziemną grupę Avalanche. Wkrótce do drużyny dołączają inni: Barret, Tifa i Aeris, jednak grupa nigdy nie może liczyć więcej niż trzech rebeliantów naraz. Cloud oraz pozostali bojownicy o lepsze jutro zwartą grupą przemierzają świat, za wszelką cenę starając się przeciwstawić bezwzględnemu koncernowi. Final Fantasy VII ma także swój wymiar ekologiczny. Potęga Shinry opiera się na rabunkowej eksploatacji magicznej energii Mako. Całkowite wyczerpanie tych zasobów w sposób nieuchronny musi doprowadzić do zagłady świata. Do tego jednak nie zamierza dopuścić Cloud Strife i jego zespół.

W trakcie wędrówki spotykać będziemy wiele niezależnych postaci. Część z nich można przekonać, by wspomogli krucjatę przeciw krwiopijcom z Shinra Inc., jednak większość będzie nastawiona wrogo do wędrowców. Nie zabraknie więc okazji do walki – na drużynę czeka mnóstwo potworów! Na szczęście wszyscy członkowie zespołu są urodzonymi wojownikami, choć każdy z nich preferuje inny styl pokonywania oponentów. W użyciu będą pięści i miecze, a nawet karabiny maszynowe. Ekwipunek można uzupełniać i zmieniać w trakcie podróży, zarówno korzystając ze sklepów, jak i zdobywając go na pokonanych przeciwnikach.

Oprócz broni mniej lub bardziej konwencjonalnych niebagatelne znaczenie ma stosowanie magii. Nośnikiem magii jest energia Mako, którą drużyna spotykać będzie często w postaci kamieni. Istnieje około osiemdziesięciu rodzajów kamieni, a każdy oferuje posiadaczowi inną specjalną zdolność. Kamienie należy zainstalować w specjalnych wnękach w broni i wyposażeniu. Właściwe użycie różnorodnych typów Mako daje możliwość korzystania z ponad dwustu zaklęć. Część z nich ma charakter czysto ofensywny, rażąc przeciwnika prądem, zamrażając go, miniaturyzując lub zatruwając. Działanie każdego czaru ilustrowane jest efektownym filmem. Istnieją zaklęcia pozwalające przywołać potężne stwory, które będą walczyć u boku drużyny. Magia może też służyć ochronie postaci, oprócz tego pozwala nauczyć się czarów, które ktoś choć raz wykorzysta przeciw drużynie.



Droga, którą Cloud i jego towarzysze muszą przebyć, jest długa. Przed stoczeniem ostatecznej walki z demonicznym Sepirothem należy wykonać wiele różnorodnych zadań. Trasa wyprawy prowadzić będzie nie tylko przez slumsy i drapacze chmur gigantycznej metropolii o nazwie Midgar, ale też prowincjonalne miasteczka oraz maleńkie wioski, gdzie diabeł mówi dobranoc. Świat gry jest niezwykle rozległy. Na szczęście nie zawsze trzeba będzie wędrować pieszo. Niekiedy podróż będzie można sobie ułatwić, korzystając z motocykla, snowboardu, łodzi podwodnej, a nawet przerośniętych kogutów, na których można jeździć i walczyć. Taki właśnie jest Final Fantasy.

Final Fantasy VII

Typ gry:	RPG
Producent:	SquareSoft
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95, Sony Playstation
Wymagania:	Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, DirectX 5, 300 MB miejsca na dysku
Karty 3D:	Glide 3Dfx, Permedia, ATI Rage Pro, i740
Multiplayer:	brak
Cena:	175 zł

Flight Unlimited 2

Znakomita większość dostępnych na rynku gier komputerowych symulatorów lotu to zwykłe strzelaniny, przybrane w szaty takiego czy innego samolotu bojowego lub śmigłowca. Nie ma w tym nic złego, gdyż element walki jest dla większości graczy najbardziej pasjonującą częścią zabawy. Zdarzają się jednak użytkownicy, a można wręcz zaryzykować stwierdzenie, że jest ich zupełnie spora grupa, którzy zainteresowani są przede wszystkim samym lotem. Pociąga ich uczucie wolności, które towarzyszy unoszeniu się w przestworzach maszyny i znajdującego się w niej człowieka. Nie mogąc z różnych względów zrealizować dziecięcych marzeń, sięgają oni po programy będące w dużym stopniu wiernymi symulacjami lotu konkretnymi samolotami. Do tej grupy graczy adresowane są takie nieliczne programy, jak Flight Simulator Microsoftu czy ProPilot Sierry. Kolejną aplikacją należącą do omawianej grupy jest Flight Unlimited 2 wyprodukowana przez Looking Glass Studios, a wydana przez firmę Eidos.

Flight Unlimited pozwala graczowi na poznanie świata pilotów maszyn cywilnych. Możemy wybrać lot jednym z pięciu samolotów: wodnym De Havilland Beaverem, wielosilnikowym Beech Baronem, legendarnym P-51D Mustangiem, Piper Arrow lub jednosilnikowym Trainerem 172, będącym zapewne odpowiednikiem powszechnie obecnej w tego typu symulatorach lotu Cessny. Szczególnie interesująca jest pierwsza maszyna, Beaver, cechująca się niespotykaną w innych programach zdolnością do startowania z wody i lądowania na jej powierzchni. Jest to niewątpliwie perełka dla graczy zainteresowanych rodzajem symulacji, jaki prezentuje Flight Unlimited 2.

Latać możemy na trasach położonych w okolicach San Francisco. Jest to jeden z regionów o największym natężeniu ruchu lotniczego na świecie. Do dyspozycji mamy 46 różnych portów lotniczych, rozlokowanych na powierzchni ponad 11 tysięcy mil kwadratowych, odwzorowanych z dokładnością czterech metrów na punkt.

Rozpoczynamy grę w biurze lotniska, w którym dokonujemy odpowiednich ustawień: wybieramy samolot, trasę, możemy rzucić okiem na mapę okolicy. Flight Unlimited pozwala na sprecyzowanie warunków meteorologicznych w trakcie przelotu, można też wybrać konfigurację losową. Kiedy dokonamy wszelkich żądanych ustawień, możemy spróbować swych sił w powietrzu.

Dobrym pomysłem jest rozpoczęcie nauki latania od pobrania kilku lekcji. Pod okiem instruktora, informującego o podstawach sztuki awiacji i służącego pomocą w sytuacjach krytycznych, uczymy się stopniowo wszystkich manewrów pozwalających na bezpieczne prowadzenie maszyny w powietrzu.

W trakcie lotu bardzo ważną sprawą jest korzystanie z radia. Wybranie właściwego kanału ATIS i półautomatyczny system prowadzenia dialogu ze stacjami naziemnymi pozwalają na sprawną komunikację. Dzięki temu zostaniemy w porę poinformowani o zmieniających się warunkach atmosferycznych oraz będziemy mogli bezpiecznie wylądować. Prawidłowy start jest zresztą także niemożliwy bez użycia radia – oczekiwanie na pozwolenie wykonania tego manewru może na dużym i zatłoczonym lotnisku trwać nawet do 20 minut.

W czasie lotu musimy się trzymać wytyczonej trasy. Jeśli z jakichkolwiek powodów zboczymy z kursu, otrzymamy odpowiednie upomnienie od kontroli naziemnej. Możemy też wyłączyć radio lub nie odpowiadać na wywołania. Wysłuchamy wtedy serii komunikatów dotyczących szalonego pilota, który nie utrzymuje kontaktu radiowego.

Podczas lotu może nam się naturalnie przydarzyć wiele niespodzianek, poczynając od gwałtownych zmian pogody, burz i turbulencji, aż po nagłe awarie silników czy instrumentów pokładowych. Szczególnie turbulencje, zjawisko równie często spotykane, co groźne dla samolotu, są oddane w grze z dużym stopniem realizmu.

Grafika w Flight Unlimited 2, zwłaszcza w przypadku wykorzystania akceleratora 3Dfx, pozwala na precyzyjne sterowanie samolotem. Jest wprawdzie pozbawiona wielu szczegółów, są one jednak nieistotne dla przebiegu lotu, a ich umieszczenie na mapie terenu powodowałoby niepotrzebne obciążenie komputera. Dźwięk jest bardzo realistyczny, stereofoniczny. Dzięki temu rozpoznamy z łatwością, który silnik Beech Barona odmówił posłuszeństwa. Na uwagę zasługuje udźwiękowienie systemu komunikacji radiowej. Kwestie wypowiadane przez pilota odczytuje lektor, którego głos możemy wybrać spośród kilku możliwych.

Największym problemem symulatorów samolotów cywilnych jest przekonanie do ich używania graczy przyzwyczajonych do prostych symulatorów maszyn bojowych. Twórcy Flight Unlimited 2 starają się rozwiązać ten problem za pomocą 25 misji, w trakcie których pilot ma do wykonania określone zadanie. Dzięki temu atrakcyjność symulatora dla przeciętnego gracza znacznie wzrasta. Flight Unlimited pozostanie jednak zawsze programem godnym uwagi dla ludzi kochających nieograniczoną przestrzeń i równomierną pracę silnika samolotu.

Flight Unlimited 2

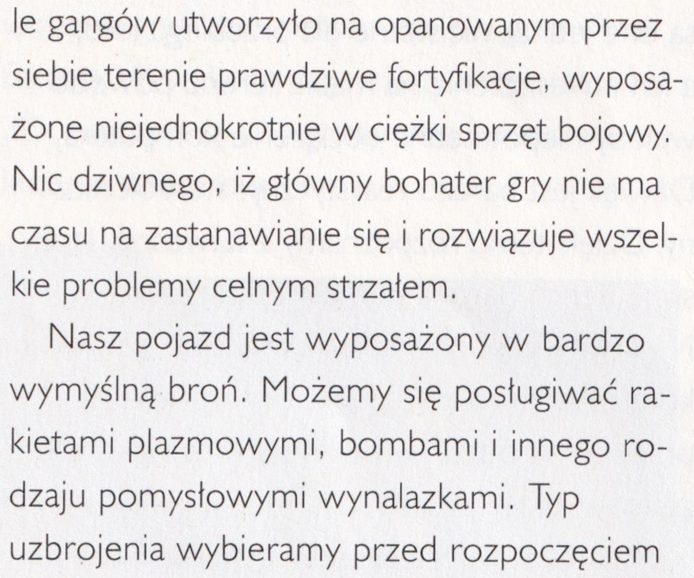
Typ gry:	symulacja lotu
Producent:	Looking Glass Studios
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 200, 32 MB RAM, 220 MB miejsca na dysku, CD-ROM 8×
Karty 3D:	zgodne z OpenGL
Multiplayer:	brak
Cena:	179 zł

Future Cop: L.A.P.D. 2100 AD

W XXII stuleciu Los Angeles jest w dużej części kontrolowane przez gangi. Gracz wciela się w rolę policjanta patrolującego ulice i zakamarki miasta oraz przywracającego w nim ład i porządek. Sytuacja jest jednak nadzwyczaj ciężka, ponieważ bandyci są bardzo dobrze uzbrojeni. W związku z tym w nasze ręce oddano najnowszy model pojazdu bojowego. Jego najciekawszą cechą jest to, iż potrafi on na poczekaniu zmienić postać. Mamy bowiem do dyspozycji dobrze uzbrojonego robota kroczącego i poduszkowiec w jednym.

Sytuacja jest nieciekawa, gdyż większość miasta jest rządzona przez kryminalistów, bandytów i innych degeneratów. Na ulicach Los Angeles panuje przemoc i gwałt. Bossowie gangów podzielili teren miasta na strefy. Każdą z nich kontroluje inna grupa przestępcza. Wiele gangów utworzyło na opanowanym przez siebie terenie prawdziwe fortyfikacje, wyposażone niejednokrotnie w ciężki sprzęt bojowy. Nic dziwnego, iż główny bohater gry nie ma czasu na zastanawianie się i rozwiązuje wszelkie problemy celnym strzałem.

Nasz pojazd jest wyposażony w bardzo wymyślną broń. Możemy się posługiwać rakietami plazmowymi, bombami i innego rodzaju pomysłowymi wynalazkami. Typ uzbrojenia wybieramy przed rozpoczęciem misji, możemy więc dostosować wyposażenie maszyny do rodzaju scenariusza. Robot, gdyż tak chyba należy nazywać nasz pojazd, jest pokryty zbroją wykonaną z najtwardszych znanych stopów ceramicznych, co pozwala nam nie tylko niszczyć napotkanych degeneratów, ale i przetrwać przez jakiś czas ich zmasowany ostrzał. Nasz pojazd jest dzięki swej konstrukcji bardzo zwrotny, a w trybie poduszkowca może się szybko przemieszczać na gęsto zabudowanym terenie. Nie jest to bez znaczenia w sytuacji, gdy musimy wykonać określone zadanie na terenie miasta, w którym każdy róg ulicy broniony jest zaciekle przez dobrze uzbrojonych przeciwników.



Cała zabawa rozgrywa się w widoku izometrycznym. Dzięki temu łatwo jest się odnaleźć w plątaninie miejskich uliczek, a jednocześnie gra zachowuje atrakcyjny, trójwymiarowy wygląd. Ciekawie rozwiązano problem celowania. W pełni zautomatyzowane urządzenia naprowadzające wybierają najbliższy cel w zasięgu naszych działek i wyrzutni, nam natomiast pozostaje naciśnięcie spustu. Czy ktoś jeszcze wątpi, że postęp technologiczny to rzecz najwyższej wagi i wartości?

Gra jest podzielona na dwanaście etapów, pełnych wybuchów, strzałów i biegających tu i ówdzie postaci. Niektóre z nich to wrogowie, z którymi nie da się, niestety, pertraktować – należy ich po prostu eksterminować. Na ulicach zdarzają się jednak również cywile, których rozdeptanie stalowymi stopami naszego robota nie przyniesie nam z pewnością chwały.

W każdej misji wykonujemy określone zadanie, polegające z reguły na zlikwidowaniu przestępczości na danym obszarze miasta. Aby to zrobić, musimy nie tylko pokonać wszystkich broniących dzielnicy bandytów, ale i zmierzyć się z szefem danego gangu. Wymaga to nieco większego sprytu, aniżeli wyłapywanie w uliczkach miasta pojedynczych strzelców i pojazdów.

Program charakteryzuje się wysoką jakością realizacji graficznej. Animacje są płynne i dopracowane, futurystyczna sceneria pełna jest

efektów specjalnych. Do realizacji gry wykorzystano technologię motion capture, polegającą na filmowaniu cząstkowych ruchów modelu. Akcja toczy się przy dźwiękach równie niesamowitej muzyki w stylu techno.

Ciekawe możliwości prezentuje tryb multiplayer. Grać możemy na jednym komputerze, prowadząc wspólnie misję z drugim graczem. Ekran monitora jest wtedy poziomo podzielony na dwie części. W wersji przeznaczonej dla komputerów PC można się spodziewać opcji gry za pośrednictwem modemu czy sieci lokalnej. Kilkuosobowa walka ze zorganizowaną przestępczością może dostarczyć niezapomnianych przeżyć.

Grze Future Cop: L.A.P.D. 2100 AD nie towarzyszy żadna rozbudowana ideologia. Aby wygrać, musimy jedynie dużo i szybko strzelać. Jak zapewniają autorzy programu, produkt nie jest w żaden sposób związany z departamentem policji w Los Angeles (L.A.P.D. to skrót od Los Angeles Police Department). Wszystko to pozwala na wyciągnięcie jednego, prostego wniosku: Future Cop to gra stworzona tylko i wyłącznie dla rozrywki jej użytkowników. A przecież o zabawę przede wszystkim tutaj chodzi.

Future Cop: L.A.P.D. 2100 AD

Typ gry:	przygodowa gra akcji
Producent:	Electronic Arts
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Windows 95, Playstation
Wymagania:	Pentium 166, 32 MB RAM, SVGA 2 MB, DirectX
Karty 3D:	brak danych
Multiplayer:	IPX, modem, dzielony monitor
Cena:	brak danych

Gangsters – Organized Crime

Wyobraźmy sobie szare ulice Chicago z lat dwudziestych naszego wieku. Zachodzące słońce rzuca ostatnie cienie na brukowane, wąskie uliczki. W barze na rogu pełno jest podejrzanych typów, załatwiających jeszcze bardziej podejrzane interesy. Przez zakurzoną szybę sklepiku obok możemy dostrzec jego właściciela, próbującego z wystraszoną miną wynegocjować u mężczyzny w kapeluszu nieco lepsze warunki „ochrony". Ulicą przejeżdża z pełną prędkością wóz straży pożarnej, pędzący do pożaru wywołanego wybuchem bomby. Ładunek podłożono w restauracji, w której jada kolacje szef jednej z lokalnych mafii. Na nieszczęście dla jego wrogów mafiozo spóźnił się na obiad, spędzając miłe chwile ze swoją kochanką. Zamach nie powiódł się, więc można się spodziewać krwawego odwetu ze strony rozwścieczonego „ojca chrzestnego". Nie napawa to bynajmniej optymizmem szefa miejscowej policji, wychodzącego właśnie z budynku o wejściu przyozdobionym dwiema czerwonymi latarenkami. Będzie musiał po raz kolejny łagodzić gniew

swoich przełożonych, którzy jakoś nie mogą lub nie chcą zrozumieć, że jemu także nie wystarcza skromna, urzędowa pensyjka.

Powyższa sceneria może budzić u czytającego grozę i lekki wstręt. Mimo to większość z nas miałaby kiedyś ochotę spróbować swoich sił w wyimaginowanym, mafijnym świecie wielkiego, amerykańskiego miasta z czasów prohibicji. Kapelusz borsalino, elegancki garnitur, białe lakierki, nieodłączne cygaro i obstawa z kaburami pod pachą – któż nie chciałby się czasem poczuć panem i władcą kilku tysięcy ludzkich istnień? Marzenie to możemy urzeczywistnić bez rozlewu krwi, przynajmniej tej prawdziwej. Pomoże nam w tym nowa produkcja firmy Eidos o nazwie Gangsters – Organized Crime.

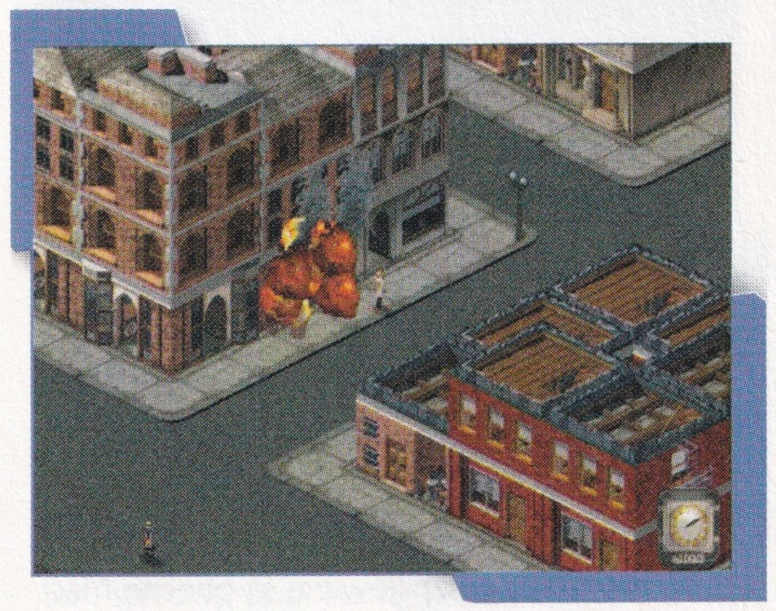
W grze tej wcielamy się w postać lokalnego bossa mafii. Zaczynamy zupełnie skromnie, dysponując niewielkimi możliwościami. Konkurencja jest spora, nie mamy ugruntowanej pozycji ani wymaganych w wykonywanym zawodzie wszechstronnych kontaktów. Tym większa będzie jednak satysfakcja, gdy uda nam się osiągnąć zamierzony cel. Ustalamy go na początku gry, a może nim być na przykład całkowita eliminacja konkurencji czy też start w wyborach na burmistrza.

Nasze zamierzenia realizujemy, posługując się typowymi dla mafii środkami. Kontrolujemy nielegalny handel alkoholem, prostytucję, wymuszamy okupy, oszukujemy, przekupujemy władze, zastraszamy legalnych przedsiębiorców, eliminujemy niewygodnych urzędników, zakładamy kasyna gry, jednym słowem – popełniamy wszelkie możliwe przestępstwa, jakie nam przyjdą do głowy. Musimy przy tym zwrócić uwagę na jeden drobny szczegół: nie wolno dostarczyć policji jakichkolwiek dowodów, pozwalających jej na umieszczenie nas za kratkami. Drogę do kariery utrudniają nam dodatkowo szefowie trzech innych gangów, roszczący sobie bezpodstawnie pretensje do posiadania naszej części miasta.

Gra łączy w sobie dwa rodzaje rozrywki. Zasadniczo cały przebieg zabawy podzielony jest na tury. Planujemy przebieg wydarzeń na każdy kolejny tydzień. Ustalamy harmonogram obowiązków naszych podwładnych, zaczynając od wymuszeń i przekupstw, a na podpaleniach i morderstwach kończąc. Panowanie nad dużą organizacją przestępczą nie jest proste, do pomocy mamy więc dwie osoby. Pierwszą z nich jest księgowy, zajmujący się uciążliwymi i niezbyt pasjonującymi finansami „firmy". Druga to prawnik, postać stosunkowo często służąca nam swoją radą. Znaczenia tej osoby dla mafii nie należy chyba wyjaśniać.

Po ustaleniu rozkładu zajęć na przyszły tydzień rozpoczynamy kolejną fazę gry. Teraz jest to typowa strategia czasu rzeczywistego. Śledzimy w rzucie izometrycznym poczynania naszych podwładnych i ewentualnie ingerujemy w nie, gdy coś idzie nie po naszej myśli. Istnieje możliwość ustalenia prędkości symulacji, od bardzo wolnej, niewiele różniącej się od rzeczywistości, aż po bardzo szybką, pozwalającą na zakończenie tygodnia po kilkunastu sekundach.

Jak łatwo się zapewne domyślić, każdy kolejny tydzień może nam upłynąć w błogim spokoju, jeżeli zadowolimy się jedynie ściąganiem należności od sklepikarzy i obserwowaniem poczynań przeciwników. Może się jed-



nak zdarzyć, że w ciągu siedmiu dni rozpęta się prawdziwe piekło, w następstwie którego możemy zarówno znacznie powiększyć wpływy naszego imperium, jak i stracić wszystko. Przekonamy się wtedy, że życie Ala Capone nie było wcale sielankowe.

Gra, aczkolwiek nieco brutalna i raczej mało wychowawcza, zapowiada się interesująco. Wymaga sporej dozy myślenia i szybkiej reakcji na zmieniające się warunki. Kiedy znudzi nam się już zabawa z komputerem, możemy skorzystać z trybu multiplayer i spróbować sił w walce z rzeczywiście myślącym przeciwnikiem. Będzie to prawdziwym wyzwaniem, mimo iż świat gry jest do końca wymyślony. Być może nawet poczujemy w ustach, siedząc w wygodnym fotelu burmistrza z nogami założonymi na dębowe biurko, słodki smak hawańskiego cygara?

Gangsters – Organized Crime

Typ gry:	strategiczno-symulacyjna
Producent:	Eidos
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 120, CD-ROM 4x, 16 MB RAM, karta graficzna SVGA 2 MB, DirectX
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	modem, LAN
Cena:	brak danych

Grand Prix Legends

DEMO NA CD 2

Grand Prix Legends jest pierwszym symulatorem samochodów Formuły 1, sięgającym do źródeł tego sportu. Grę osadzono w realiach sezonu 1967. Na torze wyścigowym spotkamy się z takimi wielkimi kierowcami, jak Graham Hill czy Jackie Stewart, z istniejącymi do dziś, sławnymi zespołami w rodzaju Lotusa i Ferrari oraz z legendarnymi torami: Norymberga, Monza oraz Monako. Wszystko to tworzy niepowtarzalną atmosferę, której nie znajdziemy w żadnym innym programie tego typu.

Grand Prix Legends może posłużyć jako wzór realizmu, jeśli chodzi o wierność symulacji zachowania samochodu na asfalcie toru. Musimy przy tym zwrócić uwagę na fakt, iż są to samochody z roku 1967, a więc wyposażone w podzespoły nieco gorszej jakości niż bolidy używane dzisiaj. O ogromnej porcji elektroniki, jaką naszpikowane są obecne MacLareny czy Ferrari, nie można było wtedy nawet pomarzyć. Przy tym wszystkim silniki ówczesnych pojazdów dysponowały mocą ponad 400 koni mechanicznych i rozwijały prędkości grubo ponad 200 km/h. Powyższy opis uzasadnia zapewne w sposób wystarczający genezę takiego, a nie innego potraktowania przez twórców gry tematu wierności symulatora względem oryginału. Maksymalna jej dokładność pozwala wszystkim miłośnikom F1 i innych sportów samochodowych, ceniącym sobie nie tylko barwne obrazki przesuwające

się z zawrotną prędkością po ekranie, na poznanie zarówno smaku oszałamiających zwycięstw, jak i przygniatających porażek.

Życie kierowcy Formuły 1 w okresie, którego dotyczy opisywana gra, nie było proste. Można było równie szybko zyskać dozgonną sławę, jak i zakończyć tragicznie żywot. Nie na darmo w kolejnym sezonie F1, w roku 1968, wprowadzono nowe przepisy mające na celu zmniejszenie liczby śmiertelnych wypadków. W takich właśnie realiach osadzone jest Grand Prix Legends.

Gra oferuje nam do wyboru kilkanaście zespołów i jedenaście torów. Trasy są oddane z fotograficzną wręcz dokładnością, często projektowano je z wykorzystaniem fotografii otoczenia torów pochodzących z lat sześćdziesiątych naszego wieku. Zwłaszcza pełen ostrych wiraży i pięknych krajobrazów tor niemiecki (Norymberga) zyska z pewnością zachwyt wielu graczy. Modele samochodów również zostały zaprojektowane z uwzględnieniem realiów, co można wyraźnie odczuć podczas przejażdżki nimi. Nadzwyczajna skłonność do wpadania w poślizgi wynika z jakości używanych wówczas opon i zawieszeń oraz z braku charakterystycznych dla dzisiejszych bolidów spoilerów. Działanie skrzyń biegów odbiega nieco, łagodnie mówiąc, od dzisiejszych standardów, to samo dotyczy sprzęgła kilkusetkonnej bestii. Opanowanie jazdy takim samochodem w trybie maksymalnego oferowanego przez program realizmu sprawi początkowo trudności nawet największym mistrzom wirtualnej kierownicy.

Grę wyposażono w nowy, rewolucyjny engine. Jeśli używamy podczas jazdy widoku kokpitu, zyskamy wrażenie rzeczywistej jazdy samochodem. W momencie zmiany przełożenia skrzyni biegów i ostrego przyspieszania symulowany kierowca wciskany będzie w fotel maszyny, ciasne wiraże pokonywane z dużą prędkością spowodują przechyły jego ciała. Szczególnie realistyczne efekty występują podczas wywrotek samochodu i uderzeń o bandę. Wrażenia wzmacniają fruwające części karoserii i odgłosy wydawane przez gniecioną blachę.

Grand Prix Legends oferuje nieco mniej opcji pozwalających na własnoręczną konfigurację samochodu, niż zdarza się to w symulatorach współczesnych pojazdów Formuły 1. Te, które są dostępne, pozwalają jednak na wystarczająco dokładne ustawienie wszystkich koniecznych właściwości samochodu. Trzeba przy tym pamiętać, że w roku 1967 kierowcy F1 nie mieli do swojej dyspozycji tylu nowinek technicznych, co dzisiaj. Elektroniczne czujniki nie przekazywały do komputera w boksie wszelkiego rodzaju danych, dotyczących stanu technicznego samochodów. Technicy nie mogli podawać kierowcy informacji dotyczących optymalnej taktyki jazdy i sytuacji na torze. Nie było chociażby takich udoskonaleń, jak ABS czy półautomatyczna skrzynia biegów. Nie stosowano nawet spoilerów powodujących dociśnięcie samochodu do jezdni i znaczne zmniejszenie oporu powietrza. Kierowca był w pełni zdany na swoje umiejętności i intuicję. Nadmierne zbliżenie się do granic wyznaczanych przez prawa fizyki kończyło się często bardzo tragicznie.

Gra oferuje cztery podstawowe tryby zabawy: trening, pojedynczy wyścig, serię wyścigów (grand prix) oraz jazdę w towarzystwie innych graczy. Możemy ścigać się za pośrednictwem modemu (dwie osoby) lub używając sieci lokalnej LAN (do ośmiu uczestników).

Grand Prix Legends jest grą trudną i mogącą zniechęcić niektórych amatorów ścigania. Samochody łatwo wpadają w poślizgi, nietrudno zniszczyć silnik lub skrzynię biegów. Spartańskie wręcz warunki pracy mają jednak swój niezaprzeczalny urok dla każdego prawdziwego fana szaleństwa czterech kółek. Do takich właśnie graczy adresowany jest jednak ten symulator.

Grand Prix Legends

Typ gry:	symulacja wyścigów samochodowych
Producent:	Sierra
Dystrybutor:	Optimus
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 166, 32 MB RAM, karta graficzna SVGA 2 MB, akcelelator 3D CD-ROM 4×
Karty 3D:	zgodne z OpenGL
Multiplayer:	modem, LAN (IPX, TCP/IP)
Cena:	brak danych

Grim Fandango

DEMO NA CD 1

Firma Lucas Arts znana jest oczywiście wszystkim fanom „Gwiezdnych wojen" Georga Lucasa. Dzięki niej ukazały się na rynku tak znane tytuły, jak X-Wing, Tie Fighter, Rebel Assault, Dark Forces, Shadows Of The Empire czy Jedi Knight, wykorzystujące motywy znane z gwiezdnej trylogii.

Jednak Lucas Arts nie zajmuje się wyłącznie grami tego typu. Nie mniej ważną funkcję pełnią bowiem w planach firmy przygodówki, które niezmiennie dotrzymują kroku swoim kosmicznym braciom i reprezentują wysoki

poziom wśród innych tego rodzaju produkcji. Wystarczy przypomnieć takie gry, jak Day Of The Tentacle, Full Throttle, Monkey Island, Sam and Max czy przygody Indiana Jonesa – Indiana Jones And The Fate Of Atlantis. To właśnie Lucas Arts zrewolucjonizowała gry przygodowe od czasu, gdy Sierra wymyśliła dla nich odpowiedni interfejs.

Kolejną grą z serii przygodówek Lucas Arts jest Grim Fandango. Fabuła gry jest niezwykła. Wcielamy się w niej bowiem w rolę osobnika o nazwisku Manny Calevara, który jest ni mniej, ni więcej, tylko... pilotem eskortującym dusze do krainy śmierci. Pracuje w Departamencie Śmierci (Department Of Death, w skrócie DOD), rządowej organizacji działającej na ósmym piętrze Podziemia. Ostatnio dzieje się coś, co uniemożliwia przeprawę dusz w wyznaczone miejsce. Manny, dotąd jeden z najlepszych agentów sprzedających bilety do miejsca wiecznego przeznaczenia, osiąga coraz gorsze wyniki. Musi zrezygnować ze swojego biura i przenieść się do obskurnej, ciemnej klitki, do której zaglądają nieliczni klienci. W dodatku najpoważniejszy konkurent Manny'ego w Departamencie Śmierci, niejaki Domino Hurley, zbiera coraz lepsze wyniki za swoją pracę. Manny postanawia działać. Przede wszystkim zamierza odebrać Domino część jego klientów. W tym właśnie miejscu wkraczamy do akcji i sterujemy poczynaniami agenta DOD.

To, co natychmiast przyciąga uwagę gracza, to znakomita grafika. Zamiast dwuwymiarowych sprite'ów w Grim Fandango spotkamy trójwymiarowe postaci renderowane w czasie rzeczywistym. Aby w pełni docenić jakość ich wykonania, najlepiej zaopatrzyć się w akcelerator graficzny Voodoo2.

Podobnie wysoką jakością wykonania odznaczają się wstawki filmowe. Mimo że ze zrozumiałych przyczyn dotyczą one niezbyt przyjemnych spraw, to jednak ukazują temat śmierci z lekkim przymrużeniem oka, kierując się raczej w kierunku czarnego humoru niż mrożącego krew w żyłach horroru. Niemniej gra przeznaczona jest w zasadzie dla dorosłych, różniąc się w ten sposób od swoich poprzedników, na przykład Day Of The Tentacle czy Monkey Island, które przeznaczone były również dla dzieci.

Grafice nie ustępuje w niczym znakomita oprawa dźwiękowa. Odgłosy są kryształowo czyste i dostosowane do miejsca, w którym toczy się akcja. Przykładowo kiedy idziemy aleją, słyszymy niezwykle sugestywny odgłos naszych kroków. Dźwięk jest przestrzenny, jeżeli więc przebywamy w grze w jednym pokoju i słyszymy stukot dochodzący z sąsiedniej sali, możemy określić kierunek, z którego ten odgłos dochodzi – nawet z zamkniętymi oczyma.

Dobra gra przygodowa powinna zawierać ciekawe zagadki logiczne. Nie inaczej jest z Grim Fandango. Trzeba przy tym dodać, że nie są to łatwe zadania. Nie znaczy to jednak, że utkniemy w jakimś miejscu na cały weekend. Każda zagadka wymaga indywidualnego podejścia – jeśli spróbujemy uwolnić się od schematycznego myślenia, odniesiemy sukces. Pewnym problemem może tu być tylko sys-

tem sterowania postacią. Lucas Arts zerwał bowiem ze znanym z produkcji Sierry sposobem obsługi postaci. Zamiast tego zaproponował „niewidzialny interfejs", który w skrócie sprowadza się do wyuczenia u gracza czynności wykonywanych przez samego Manny'ego.

W grze odwiedzimy łącznie ponad 90 różnych miejsc i spotkamy się z 55 osobami. Naszym głównym zadaniem będzie oczywiście zamienienie kilku zdań z tymi ludźmi. Autorzy przygotowali łącznie ponad 7 tysięcy linijek dialogów. Konwersacje to oczywiście nie wszystko. Sterując Mannym, będziemy musieli używać przedmiotów zebranych podczas naszej wędrówki. Znajdziemy wśród nich m.in. klucze, gaśnicę lub baloniki. Te z pozoru nie związane ze sobą przedmioty będą nam potrzebne przy rozwiązywaniu poszczególnych zagadek.

Grim Fandango

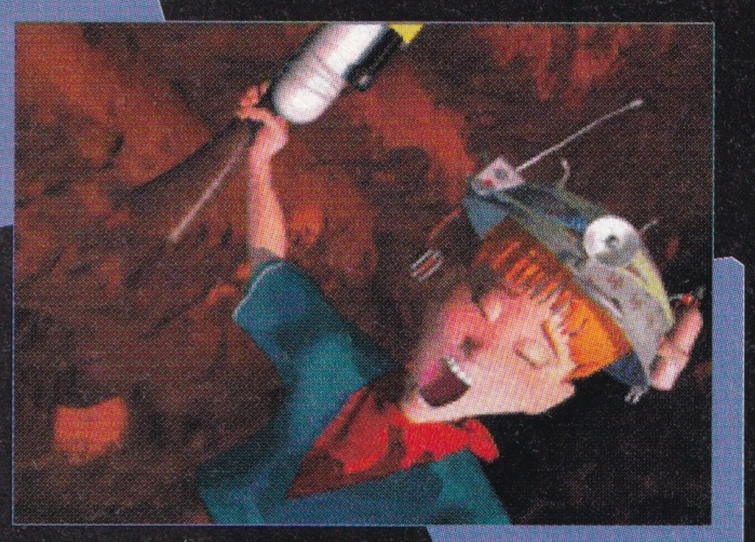
Typ gry:	przygodowa
Producent:	Lucas Arts
Dystrybutor:	LEM
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 133, 32 MB RAM, CD ROM 4×, karta dźwiękowa SoundBlaster lub zgodna, mysz
Karty 3D:	zgodne z OpenGL
Multiplayer:	brak
Cena:	199 zł

Heart of Darkness

DEMO NA CD 3

Twórcy niezapomnianego przeboju sprzed lat – rewolucyjnego Another World – wrócili na rynek z nową propozycją. Heart of Darkness jest jednym z najdłużej oczekiwanych produktów w historii elektronicznej rozrywki. Po pięciu latach przeplatających się zapowiedzi rychłego wydania i przekładania premiery wreszcie możemy osobiście się przekonać, co przez tyle lat pochłaniało uwagę grupy Amazing Studio.

Heart of Darkness to zręcznościowa gra wzbogacona licznymi zagadkami logicznymi i opatrzona interesującą fabułą. Zabawę rozpoczyna filmowe wprowadzenie, w którym widzimy dziesięcioletniego Andy'ego, dzielnie znoszącego uciążliwości szkolnej edukacji. W pewnym momencie chłopiec wyrywa się na wolność, gdzie czeka na niego ukochany kundel o oryginalnym imieniu Whisky. Gdy niespodziewanie pieska porywa demoniczny Władca Ciemności, Andy nie ma zamiaru pogodzić się z utratą przyjaciela. Za pomocą własnoręcznie zbudowanej latającej maszyny wyrusza na odsiecz swojemu pupilowi. Nie odstrasza go nawet to, że najbardziej ze wszystkiego boi się ciemności...



O powodzeniu ekspedycji ratunkowej zadecyduje zręczność i pomysłowość gracza, który od tego momentu kieruje poczynaniami rudowłosego dziesięciolatka. Nim zmierzy się on w finałowym pojedynku z piekielnym porywaczem, czeka na niego mnóstwo niebezpieczeństw. Spora część czyhających na chłopca zagrożeń to typowe koszmary malucha. Do najbardziej przerażających stworzeń w tym świecie należą wszelkie cienie. Są one dużo groźniejsze od rzucających je potworów! Nie zabraknie też czarnych jak noc, wydających przeraźliwe okrzyki gargulców, miotających ognistymi kulami diabłów i gigantycznego pająka. Wytrwale wędrujący za porwanym pieskiem chłopiec przemierzać będzie moczary, lasy, pełne gorącej lawy jaskinie, a nawet podwodne otchłanie.

W swojej wędrówce Andy napotka nie tylko wrogów, ale i sojuszników, jednak jego największym sprzymierzeńcem będzie zręczność kierującego nim gracza. Heart of Darkness przypomina odległe czasy, gdy wśród gier komputerowych niepodzielnie królowały dwuwymiarowe gry platformowe. Nasz bohater potrafi iść, biec, kucać, czołgać się, skakać, wspinać się i strzelać z własnoręcznie skonstruowanego lasera. Te umiejętności muszą wystarczyć, by przebyć kolejno osiem baśniowych krain, na które składa się ponad 170 plansz. Mogłoby się wydawać, że na ukończenie gry potrzeba miesięcy, ale etapy są niewielkie – każdy z nich bez trudu mieści się na ekranie. Dojście Andy'ego do brzegu ekranu przenosi gracza do następnej planszy. Bardzo często łącznik między etapami stanowią wspaniale przygotowane, krótkie filmy, których jakość jest doskonała. Także sekwencje interakcyjne zachwycają wyśmienitą animacją i bajecznie kolorowym, bogatym w szczegóły tłem.

Kraina Ciemności jest miejscem pełnym niebezpieczeństw, dobrze więc, że nasz młodociany bohater obdarzony został nieskończoną liczbą żyć. Na szczęście, nawet w bardzo nieprzyjaznym miejscu często można napotkać punkty służące do nagrywania stanu gry. Za każdym razem, gdy niezgrabny skok tragicznie zakończy wędrówkę chłopca lub jakiś potwór okaże się zbyt szybki, rozpoczynamy grę w miejscu ostatniego nagrania. Producenci gry przewidzieli też, że z jednego komputera może korzystać kilku użytkowników spragnionych rozrywki. Dzięki temu, że przy starcie należy podać swoje imię, w Heart of Darkness może grać do czterech różnych osób, z których każda przeżywa przygodę w swoim własnym tempie.

W czasach akceleratorów trzeciego wymiaru, wysokich rozdzielczości, milionów kolorów na ekranie i wszechobecnego trybu multiplayer Heart of Darkness może sprawiać wrażenie produktu anachronicznego. Jednak dwuwymiarowe plansze prezentują wystarczający poziom trudności, by zająć na długie godziny największego malkontenta. Grafika w dwustu pięćdziesięciu sześciu kolorach zachowuje czytelność. Zabawie towarzyszy wspaniała muzyka, specjalnie skomponowana dla tej gry i wykonywana przez orkiestrę symfoniczną. Również towarzyszące grze odgłosy przygotowane są bardzo starannie. Niekiedy można wręcz stwierdzić, że dźwięki są zbyt

realistyczne. Chrzęst miażdżonych kości Andy'ego, gdy pożera go jakiś potwór, może przyprawić o dreszcze. Śmierć czyha na chłopca nieustannie, a liczba sposobów, w jakie może on stracić życie, może zadziwić nawet miłośnika horrorów. Dziesięciolatek spada w przepaść, jest miażdżony, topiony, pożerany, rozrywany i palony. Jedyne, czego nie musi się obawiać, to śmierć z nudów. Nie grozi to także graczowi.

Gra Amazing Studio jest bardzo trudna, jednak osoby zręczne i pomysłowe powinny ukończyć ją na najwyższym stopniu trudności w kilkanaście godzin. Mniej wprawni gracze unikną frustracji, wybierając przy rozpoczęciu zabawy poziom łatwy lub średni.

Heart of Darkness

Typ gry:	platformowa
Producent:	Amazing Studio/Interplay
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95/98/NT, Sony Playstation
Wymagania:	Pentium 133, 24 MB RAM, 84 MB miejsca na dysku, karta graficzna 2 MB, karta dźwiękowa zgodna z DirectX, CD-ROM 2×, DirectX 5
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	brak
Cena:	165 zł

Heavy Gear II

DEMO NA CD 3

Na planecie Terra Nova wybucha wielki konflikt – wojna domowa między Konfederacją Miast Północy a Sojuszem Terytoriów Południa. W konsekwencji decyzja dowództwa może być tylko jedna: za wszelką cenę należy zapobiec rozszerzeniu konfliktu na inne planety układu gwiezdnego. Przy zastosowaniu wszelkich metod i środków musimy jak najszybciej zlikwidować wszystkie ogniska zapalne. Niezbędne jest powołanie specjalnych jednostek wyposażonych w odpowiednio uzbrojone roboty bojowe. Ponadto ze wszystkich planet mają zostać ściągnięci najlepsi piloci, niezależnie od tego, jakie funkcje obecnie pełnią. Teraz muszą stanąć do walki.

Heavy Gear II to drugie wydanie gry strategiczno-symulacyjnej. Jej zapowiedzi były niezwykle obiecujące. Miała to być gra, która na głowę pobije Quake'a 2 i zajmie jego miejsce wśród najlepszych produktów przeznaczonych przede wszystkim do gry za pośrednictwem Internetu. Nietrudno też było przypuszczać, że jej wymagania stawiane sprzętowi najprawdopodobniej będą bardzo wysokie. W największym stopniu miało to dotyczyć grafiki.

Akcja w Heavy Gear rozgrywa się w 1000 lat po wydarzeniach z części pierwszej. Tym razem użytkownik wciela się w postać jednego z pilotów robotów bojowych. Zostaje przetransportowany na planetę Caprice. Jest to strategiczne miejsce w układzie gwiezdnym, gdyż stanowi połączenie między zwaśnioną planetą Terra Nova i resztą galaktyki.

Heavy Gear II oferuje 80 plansz. Czterdzieści zostało przeznaczonych dla trybu single player, w którym mierzymy się z komputerem i czterdzieści dla trybu multiplayer pozwalającego wziąć udział wielu użytkownikom jednocześnie. Program jest wyposażony w interfejs umożliwiający grę przez Internet. Ponadto, według zapowiedzi producenta, w przyszłości na jego stronach mają pojawić się pliki zawierające kolejne misje. Wystarczy je więc ściągnąć z Sieci, aby kontynuować zabawę.

Plansze mają dość urozmaicony wygląd. Jako członek jednostki specjalnej mamy okazję walczyć na bagnach, preriach, obszarach pokrytych wulkanami, w strefie arktycznej, w bazach wojskowych oraz w przestrzeni kosmicznej. Symulacjom towarzyszą niezwykłe efekty graficzne, między innymi odzwierciedlające zjawiska pogodowe – mgły, deszcze itd. Niektórym gra może się kojarzyć z jej pierwszą częścią, innym zaś na przykład z Mech Warrior I & II. W Heavy Gear I akcja toczyła się na otwartej, ogromnej przestrzeni (jak w Mech Warrior), z niewielką liczbą szczegółów. W najnowszej wersji widoczne są drzewa, wzgórza, a także lepiej dopracowano szczegóły konstrukcji obiektów stacjonarnych. Dodano również nowe typy ruchu: czołganie się i przyspieszanie. Dzięki temu znacznie łatwiej wczuć się w atmosferę toczącej się akcji.

W trakcie walki niezwykle istotne są: rodzaj i moc posiadanego uzbrojenia oraz nasza pomysłowość. Znacznie efektywniej możemy walczyć, zastawiając na przykład pułapki, a nie jedynie strzelając bezmyślnie w kierunku przeciwnika. Oprócz robotów, czołgów i innych maszyn dostępne są jednostki bojowe złożone z ludzi. Jeśli za długo pozostaje się w jednym miejscu, reszta ekipy zaczyna się nudzić. Jednak nie pozostaje w bezruchu. Nasi podkomendni zaczynają się rozglądać, ich postacie poruszają się z lekka, jak gdyby zachęcały do działania.

Bardzo ciekawą planszą dla pojedynków w trybie multiplayer są bagna. Jest to ogromny obszar pokryty drzewami i skałkami, na którym od czasu do czasu natkniemy się na jakąś chatkę. Wszystko jest zalane wodą. Na szczęście nie możemy utonąć. Atmosferę tworzą tu między innymi niesamowite efekty dźwiękowe, na przykład odgłosy przyrody. Można się poczuć jak na prawdziwym bagnie, leżąc, czekając na przeciwnika. Kiedy się zbliży, będziemy o tym wiedzieć dzięki radarowi. Gdy podejdzie na odpowiednią odległość, zauważymy go – stoi do połowy zatopiony w wodzie, najczęściej rozglądając się dokoła.

Otoczenie jest jednym z najistotniejszych atutów tej gry. Bardzo mało jest obszarów otwartych, bez nierówności i zakamarków w terenie, które umożliwiłyby nam schronienie się. Każda plansza ma w sobie coś specyficznego, co sprawia, że jest inna od pozostałych. Dzięki starannemu dopracowaniu grafiki, aż do najdrobniejszych szczegółów, powstaje wrażenie, że wszystko dzieje się naprawdę.

W porównaniu z poprzednią wersją w nowym wydaniu gry nastąpiła co prawda poprawa, jeśli chodzi o szatę graficzną, lecz jednocześnie wzrosły wymagania sprzętowe. Poprawiony engine przy obecności akceleratora 3D pozwala uzyskać wspaniałe efekty wizualne. Jednak bez odpowiedniej karty dopalacza Heavy Gear II nawet się nie uruchomi. Gra obsługuje standardy PowerVR, Glide, Direct3D oraz Rendition Redline. Jeśli mamy akcelerator wyposażony w kość RivaTNT, będziemy mogli uruchomić grę nawet w rozdzielczości 1600x1200. Do tego potrzebny jest oczywiście dobry monitor.

Heavy Gear II

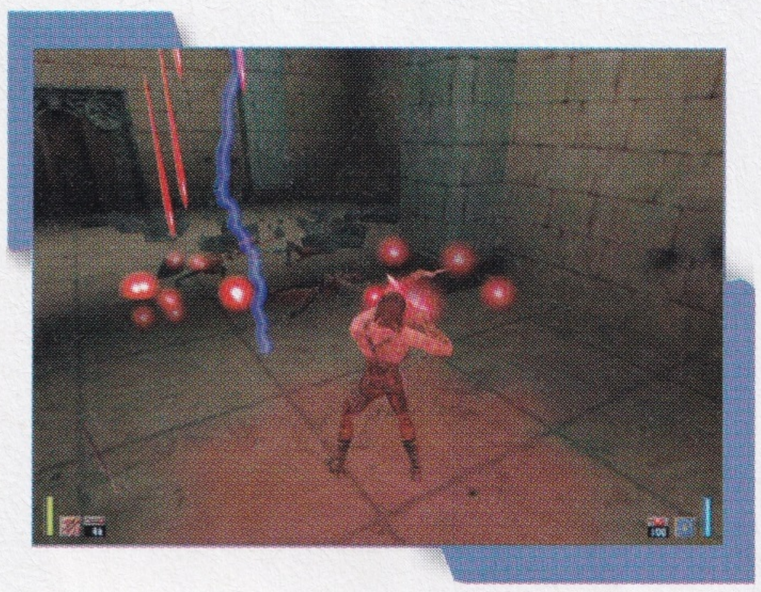
Typ gry:	strategiczno-symulacyjna
Producent:	Activision
Dystrybutor:	LEM
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 166, 32 MB RAM, karta graficzna 2 MB, zalecany akcelerator 3Dfx, karta dźwiękowa, CD-ROM, DirectX
Karty 3D:	większość popularnych akceleratorów
Multiplayer:	LAN, Internet, kabel szeregowy, modem
Cena:	159 zł

Heretic II

Demo na CD 3

Wielu graczy pamięta zapewne grę Heretic, która zdobyła popularność przed kilkoma laty. Program został opracowany na podstawie engine'u Dooma, jednak jego akcję osadzono w świecie fantasy, pełnym magii i przedziwnych stworów. Scenerie gry były pełne tajemniczości i niespodzianek.

W kilka lat po zaprezentowaniu Heretica firma Activision przedstawiła użytkownikom wyprodukowaną przez Raven Software kontynuację gry pod tytułem Heretic II. Fabuła Heretica II rozpoczyna się dokładnie w miejscu, w którym zakończyła się akcja protoplasty cyklu. Obejmujemy kontrolę nad elfem Corvusem. Po uwięzieniu w pierwszej części gry straszliwego D'Sparila Corvus przekracza magiczny portal, który, jak przypuszcza, przeniesie go w jego rodzinne strony. Niestety, D'Sparil zmienił nieco działanie teleportera i nasz bohater zamiast w mieście elfów, Silver Spring, ląduje z dala od domu, w niegościnnej krainie. Po długiej wędrówce odnajduje wprawdzie drogę do ojczystego miasta, czeka go tam jednak kolejna niespodzianka. Jego przyjaciele, znajomi, wszyscy mieszkańcy Silver Spring zostali opanowani dziwną plagą, która sprawiła, iż przemienili się w krwiożercze bestie. Corvus nie ma, rzecz jasna, zamiaru pozostawić spraw ich własnemu biegowi...



Twórcy Heretica II posłużyli się zmodyfikowanym enginem Quake'a 2. Zasadniczą różnicą w stosunku do takich gier, jak Quake 2, Unreal czy Half-Life jest przede wszystkim widok, w jakim rozgrywa się akcja Heretica II. Jest to bowiem widok izometryczny, znany powszechnie jako perspektywa „trzeciej osoby". Powoduje to konieczność dokonania niewielkich zmian nie tylko w grafice, ale i w ruchach bohatera sterowanych przez engine. Dzięki temu Corvus może się skradać, koziołkować czy pływać stylem grzbietowym.

Scenariusz gry jest podzielony na poziomy, po których poruszamy się w sposób liniowy. Dzięki temu nie trzeba na przykład cofać się o dwa etapy tylko po to, aby porozmawiać ze spotkaną tam osobą lub zabrać pozostawione przedmioty. Pozostają natomiast klasyczne elementy akcji charakterystycznej dla typu gier, do którego należy Heretic II. Plansze w grze są dosyć spore, znajdziemy więc na nich wystarczającą liczbę drzwi, które należy otworzyć, i przeciwników czyhających na nasze życie. Jeśli drzwi nie dają się otworzyć, konieczne jest odnalezienie stosownego klucza bądź dźwigni. Po otwarciu kolejnej bramy docieramy do końca etapu i zabawa rozpoczyna się od nowa. W trakcie wędrówki natkniemy się na miejsca, gdzie nasz bohater może zostać uleczony, odzyskać zdolności magiczne, zwiększyć efektywność działania zbroi czy też uzyskać dodatkowe zdolności, na przykład umiejętność latania.

Corvus może posługiwać się zarówno wieloma rodzajami konwencjonalnego uzbrojenia, jak i czarami. Rozpoczynamy grę ze skromnym raczej wyposażeniem, jednak w czasie przeszukiwania zakamarków miasta odnajdziemy rekwizyty, znacznie wzbogacające nasz podręczny arsenał. Będą to przeróżne miecze, łuki i magiczne laski. Kierowana przez nas postać będzie mogła używać wielu czarów, zarówno ofensywnych, takich jak grad meteorów lub ściana ognia unicestwiająca wszystko w zasięgu działania zaklęcia, jak i typowo defensywnych, czego przykładem jest magiczny krąg, odpychający przeciwników poza swój zasięg.

Heretic jest zrealizowany z ogromną dbałością o szczegóły. Strona graficzna programu może zachwycić dokładnością tekstur i płynnością animacji. Programiści i graficy firmy Raven Software stworzyli bardzo mocno przemawiający do wyobraźni świat. Miasto elfów jest tajemnicze, pełne mistycznego nastroju i zaskakujących niespodzianek. Efekty specjalne, dzięki wykorzystaniu akceleratorów graficznych, wyglądają bardzo realistycznie, jeśli można w ogóle mówić o realizmie na przykład w odniesieniu do magii. Wrażenie to potęguje płynąca w tle muzyka.

Wykorzystanie widoku izometrycznego daje zupełnie odmienne możliwości niż popularne obecnie programy typu FPP. Powoduje swoiste przeniesienie koncentracji gracza z elementu walki jako takiej, która w widoku trzeciej osoby nie jest tak precyzyjna i skomplikowana, na samo poznawanie baśniowego świata miasta elfów. Gracz czuje się bardziej obserwatorem niż uczestnikiem oglądanych wydarzeń, co jednak wcale nie przeszkadza mu zaangażować się w losy swego podopiecznego. Zwłaszcza że świat prezentowany w Hereticu II wygląda bardzo realistycznie.

Heretic II

Typ gry:	gra akcji
Producent:	Raven Software
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 200, 64 MB, karta graficzna SVGA 2 MB, DirectX
Karty 3D:	Direct3D, 3Dfx
Multiplayer:	modem, IPX, TCP/IP
Cena:	159 zł

Heroes of Might and Magic III

Olbrzymi sukces, jaki odniosła seria komputerowych role-playing games Might and Magic, skłonił firmę 3DO do wydania osadzonej w tym samym świecie strategicznej gry turowej Heroes of Might and Magic. Także i ta propozycja spotkała się z bardzo ciepłym przyjęciem wśród graczy, co zaowocowało kontynuacjami. Na rynku właśnie ukazała się najnowsza, trzecia część sagi o „Bohaterach Siły i Magii".

Podobnie jak w poprzednich odcinkach cyklu, równiez tym razem dostajemy do rąk militarną strategię osadzoną w fantastycznym świecie pełnym mitycznych istot. Krasnoludy, elfy, meduzy, wampiry, a nawet smoki to tylko niektóre spośród ponad stu typów stworzeń, z jakimi spotkamy się na polach bitew. Właśnie z nich będą się składać nasze armie.

Gra zawiera dużą liczbę pojedynczych scenariuszy oraz kilka rozbudowanych kampanii. Ten, komu znudzą się przygotowane przez autorów mapy, bez trudności zaprojektuje własne za pomocą bardzo łatwego w użyciu edytora. Możliwa jest zarówno samotna gra przeciwko komputerowi, jak i wieloosobowe pojedynki przez sieć lokalną lub Internet. Specjalnie dla sieciowych rozgrywek przygotowano dodatkowe mapy. Celem większości scenariuszy jest starcie w pył konkurentów do panowania nad światem. Niekiedy jednak do zwycięstwa wystarczy znalezienie ukrytego artefaktu, pokonanie wskazanego bohatera lub zdobycie jednego z miast. Podobnie jak poprzednie odcinki serii, Heroes of Might and Magic III jest grą turową. Gracze wykonują ruchy kolejno – gdy jeden wykorzysta już wszystkie punkty ruchu swoich wojsk, przekazuje inicjatywę drugiemu. Mamy więc wystarczająco dużo czasu, by spokojnie przeanalizować sytuację na planszy i podjąć optymalne decyzje. Dużą wadą większości gier turowych była bezczynność podczas oczekiwania na swoją kolej. W trzeciej części sagi firma 3DO starała się zapobiec znudzeniu graczy, dając im możliwość przeglądania mapy, szacowania stanu fortyfikacji miast czy lustrowania wojsk.

Podstawowym miejscem, w którym możemy rekrutować armie, są kontrolowane przez nas zamki. Przeważnie rozpoczynamy grę, mając tylko jedną twierdzę. Chcąc zwiększyć stan posiadania, musimy podbić któreś z neutralnych miast lub zaatakować zamek należący do rywala. Fortece można rozbudowywać, dzięki czemu wzrośnie możliwość zakupienia wojsk, zwiększą się ich możliwości bojowe, przybędzie przydatnych na polu bitwy czarów.

Do stawiania nowych budowli niezbędne są surowce, takie jak węgiel, siarka czy rtęć. Zakup wojska wymaga z kolei złota. Wszystko to można uzyskać z kopalń rozrzuconych tu i ówdzie na każdej mapie. Bogactwa z kopalni spływają do tego, kto odwiedził ją jako ostatni. Walka o surowce przypomina więc zabawę w komórki do wynajęcia: armie wędrują po planszy, odbierając sobie nawzajem kontrolę nad bezcennymi zasobami.

Magia odgrywa nie mniejszą rolę w rozstrzyganiu bitew niż brutalna siła. Zaklęcia służą zarówno do bezpośredniego atakowania wrogich wojsk, jak i do ochrony własnych oddziałów, zwiększania ich mobilności, a nawet wywoływania demonów, które wezmą udział w walce po naszej stronie. Właściwe stosowanie czarów skraca podróże, pozwala przewidzieć wynik przyszłej bitwy, ułatwia też odnalezienie kopalń, obcych bohaterów i zamków.

Dowództwo nad poszczególnymi zgrupowaniami wojsk obejmą tytułowi herosi, którzy znacznie różnią się między sobą. Niektórzy z nich dysponują umiejętnościami w zakresie posługiwania się magią, innych wyróżniają talenty przywódcze, spostrzegawczość, umiejętność żeglugi itp. Z każdym z ośmiu typów zamków związane są dwa rodzaje bohaterów: jeden z nich specjalizuje się w czarach, drugi stawia na siłę militarną. W miarę, jak wraz z kolejnymi zwycięstwami wzrasta doświadczenie naszych herosów, doskonalą oni dotychczas posiadane umiejętności i zdobywają nowe.

Niekiedy udaje im się też natrafić na cudowne artefakty, które mogą wpłynąć na ich umiejętności magiczne lub zwiększyć zdolności bojowe towarzyszących im wojsk.

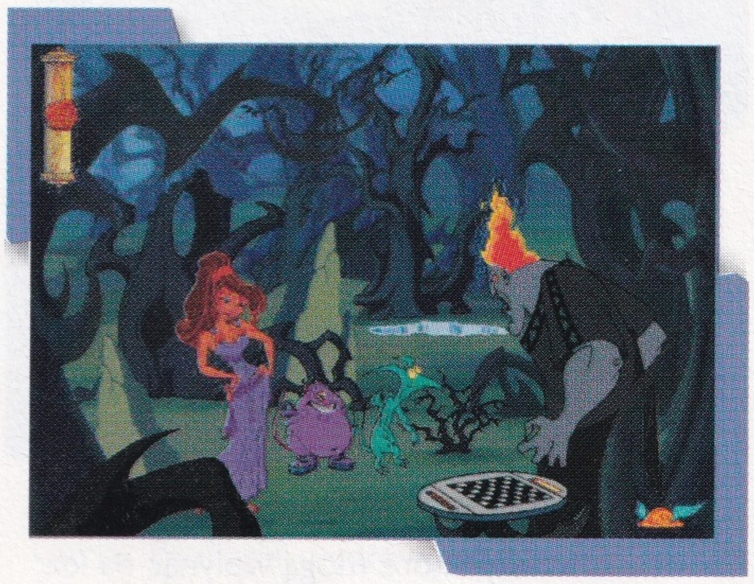
Heroes of Might and Magic III jest ładniejszy, większy i bogatszy od swoich poprzedników. W stosunku do drugiej części gry znacznie poprawiona została strona wizualna. Zwiększony do rozdzielczości 800 na 600 punktów obraz wyświetlany jest w 65 tysiącach kolorów. Wszystkie obecne w grze obiekty są trójwymiarowe i prerenderowane. Bitwy rozgrywane są teraz na obszarach o połowę większych. Więcej jest też typów miast, rodzajów bohaterów, magicznych przedmiotów i zaklęć. Baśniowe krainy po raz trzeci zapraszają do podbojów wszystkich wielbicieli gier strategicznych.

Heroes of Might and Magic III

Typ gry:	militarna gra strategiczna
Producent:	3DO Company
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95/98/NT
Wymagania:	Pentium 133, CD-ROM 4x, 32 MB RAM, karta graficzna 2 MB
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	LAN, Internet, modem, kabel
Cena:	155 zł

Herkules. Animowana Bajka

W Stanach Zjednoczonych animowany film Disneya o przygodach Herkulesa spotkał się z entuzjastycznym przyjęciem, przez wiele tygodni nie schodząc z list przebojów. Opowiada nieco zmienioną wersję mitu o potężnym herosie, synu Zeusa, który jako dziecko trafił na Ziemię, został wychowany przez ludzi i dokonał wielu bohaterskich czynów. Scenariusz filmu w dość swobodny sposób nawiązuje do oryginału, wprowadzając wiele nowych elementów i zapożyczeń z innych mitów oraz bajek.



Wydana przez Optimus interakcyjna bajka również wykorzystuje przygody Herkulesa jako pretekst do zaprezentowania materiału edukacyjnego. Po uruchomieniu programu powita nas śpiew muz, a Hermes zaproponuje nam kilka miejsc do zwiedzenia. Najbardziej rozbudowanym są konstelacje Zeusa i Teby. Klikając poszczególne elementy widoczne na ekranie uzyskamy więcej wiadomości na ich temat. Przykładowo wybierając mrugającą gwiazdę ujrzymy całą konstelację w postaci mglistej zjawy lub usłyszymy wierszyk deklamowany przez Zeusa. Podczas nazych wędrówek warto zwrócić uwagę na ikonę liry. Kiedy ją klikniemy, przeniesiemy się do teatru Hermes i zaśpiewamy piosenki z filmu „Herkules".

Podczas wędrówki po świecie mitów będziemy musieli wykonać wiele zadań. Jednym z nich będzie rozegranie partii warcab, w której uczestniczyć będą drużyna Hadesa i Zeus i inni bogowie. Z kolei w jaskini zmierzymy się ze straszną Hydrą. Nie pokonamy jej jednak w siłowy sposób. Wygramy tylko wtedy, gdy wskażemy dwie identyczne głowy hydry. Dydaktyczny przekaz został więc wpisany nawet w tak odległy zdawałoby się element przygody, jak walka.

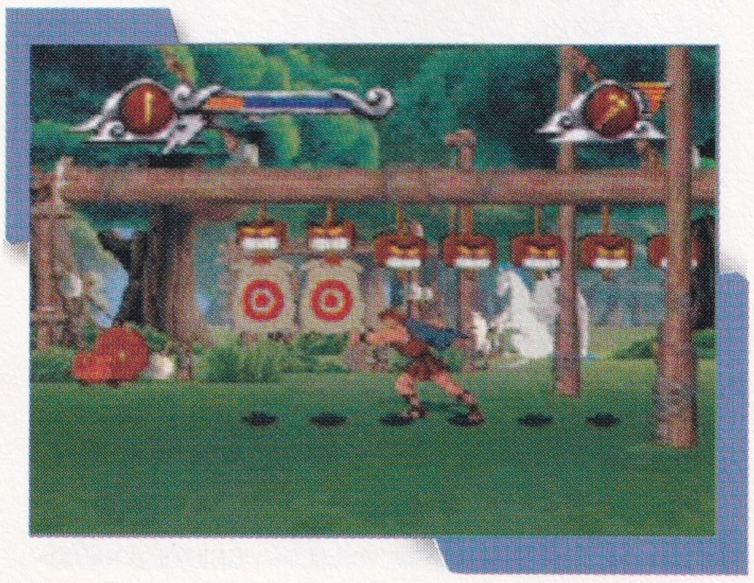
Kolejną zabawą jest stworzenie własnego potwora. Naszym zadaniem będzie dopasowanie różnych części ciała w taki sposób, aby na ekranie ukazało się antyczne monstrum.

Herkules. Animowana Bajka

Typ gry:	interakcyjna bajka
Producent:	Disney Interactive
Dystrybutor:	Optimus
Platforma:	Windows 3.1/95/98
Wymagania:	486 DX/2 66, 8 MB RAM, CD ROM 4×, karta dźwiękowa SoundBlaster lub zgodna, mysz
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	brak
Cena:	brak danych

Herkules: Gra Akcji

Herkules: Gra Akcji to jeden z produktów towarzyszących filmowi animowanemu Herkules. Do serii należy między innymi wersja elektroniczna baśni pt. Herkules: Animowana Bajka oraz program do drukowania własnych kalendarzy, dyplomów, zaproszeń itp. zawierających ilustracje związane z filmem. Treść merytoryczna oraz szata graficzna programów nawiązują do filmu zaprezentowanego przez wytwórnię Walta Disneya.



W grze, wykonanej w sprawdzonej konwencji disneyowskiego filmu animowanego, mamy okazję wcielić się w postać tytułowego bohatera i przeżyć powtórnie jego niezapomniane przygody, znane widzom filmu. Odwiedzimy trzy antyczne światy – Teby, Olimp i Hades. Spotkamy na swojej drodze mityczne potwory, zagrażające mieszkańcom starożytnej Grecji. Będziemy zmuszeni zmierzyć się z Centaurami, Harpiami, Tytanami i legendarną Hydrą.

Kolorowa, dobrej jakości grafika gry wzbudza zaufanie i przypomina znane wszystkim dzieciom postacie z filmów wspomnianej wytwórni. Sterowanie programu jest proste, nawet dzieci w wieku przedszkolnym nie będą miały kłopotów z opanowaniem sposobu poruszania się bohatera. Zabawa jest przy tym na tyle dynamiczna, że nie pozwala na szybkie znudzenie. Dodatkowym urozmaiceniem jest możliwość wyboru jednego z kilku poziomów trudności gry. Dzięki temu gracze w różnym wieku i o zróżnicowanych umiejętnościach z łatwością dostosują program do swojego stopnia zaawansowania.

Opisywana gra jest produktem częściowo spolszczonym. Na nasz rodzimy język przetłumaczono jedynie treść instrukcji i napisy na opakowaniu, nie utrudnia to jednak zbytnio gry. Obsługa programu jest wystarczająco intuicyjna na to, aby grą mógł się posługiwać każdy, kto dysponuje podstawową znajomością języka angielskiego.

Herkules: Gra Akcji

Typ gry:	przygodowa
Producent:	Disney Interactive
Dystrybutor:	Optimus
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 133, 16 MB RAM, SVGA 1 MB, CD-ROM 4×
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	brak
Cena:	149 zł

Hexplore

DEMO NA CD 1

To rozległy świat pełen skarbów i potworów, w którym tajemne bractwo złowrogich czarnoksiężników zawzięcie poszukuje legendarnego manuskryptu zwanego księgą Hexplore. Podobno księga ta precyzyjnie opisuje drogę do Ogrodów Edenu, źródła Boskiej Wiedzy. Jak łatwo się domyślić, znalezienie owej księgi i pokrzyżowanie czarnoksięskich planów stanie się zadaniem gracza.
A wszystko to w najnowszej grze firmy Infogrames – Hexplore.

Akcja rozgrywa się w roku tysięcznym naszej ery, ale szybko można spostrzec, że przedstawiany świat bardzo odbiega od czasów średniowiecza znanych z podręczników historii. Wspomniani wcześniej czarnoksiężnicy to nie szaleńcy, lecz osoby sprawnie władające magią. Czary w świecie Hexplore są tak powszechne, że nawet my będziemy z nich często korzystać. Ponadto na naszej drodze staną bestie zdolne wprawić w zdumienie najtęższego zoologa. Choć w grze pojawiają się znane realia, mamy bez wątpienia do czynienia ze światem fantasy, w którym magia jest co najmniej równie skuteczna jak miecz. Przekonał się o tym pewien awanturnik, który wybrał się na rycerską krucjatę. Wyprawa została rozbita w Karpatach przez czarnoksiężnika Garkhama, a nasz awanturnik miał szczęście być jednym z nielicznych jej uczestników, któremu udało się uniknąć niewoli. Teraz usiłuje znaleźć ochotników, którzy gotowi będą z nim wyruszyć, by uwolnić pojmanych towarzyszy broni.

Wkraczając w krainę Hexplore, wcielamy się w owego niedoszłego krzyżowca. Czeka na nas dziesięć etapów gry podzielonych na ponad 200 map. Od szczęśliwego finału dzieli nas nie tylko odległość, ale także ponad 6000 różnorodnych potworów. Na szczęście dość łatwo znajdziemy sojuszników. Wprawdzie drużyna nigdy nie będzie liczyła więcej niż czterech śmiałków, ale ich wszechstronność zrekompensuje niewielką liczebność.

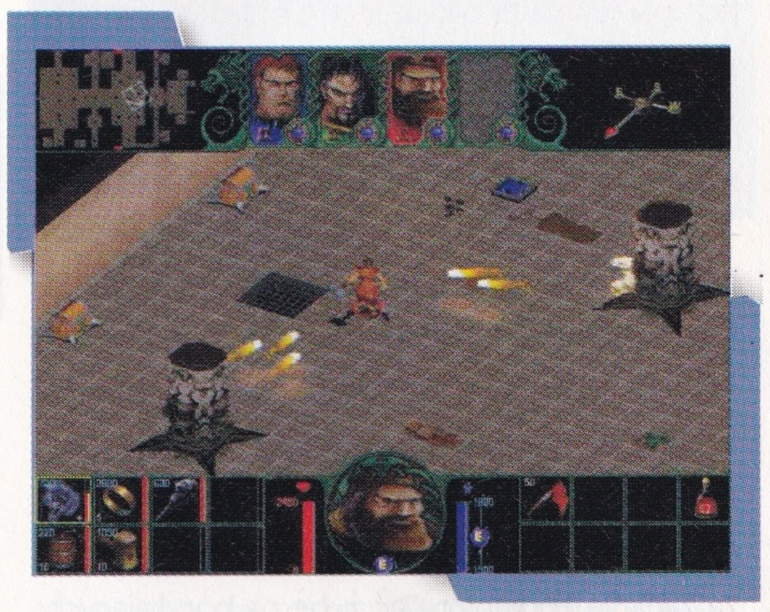
Początkowo kierujemy tylko wyposażonym w miecz i prymitywne granaty awanturnikiem. Jednak wkrótce do wyprawy przyłączy się też łucznik, wojownik i mag. Te trzy typy postaci mogą być wymieniane w trakcie wędrówki, gdy zdarzy nam się spotkać bardziej zaawansowanych przedstawicieli ich profesji. Nie jest jednak możliwe, by w drużynie było jednocześnie dwóch magów lub łuczników. Podczas gry w sieci lokalnej lub Internecie każda postać jest sterowana przez innego gracza. Możliwe jest też wykorzystanie do wspólnej zabawy modemu lub połączenia szeregowego dwóch komputerów, wtedy jednak każdy gracz ma pod swoją komendą dwie postacie.

Oryginalnie rozwiązano problem reanimacji tych członków zespołu, którzy nie mieli szczęścia w walce. Zmarły bohater widoczny jest w postaci ducha, którym nadal można kierować, ale który nie ma możliwości fizycznego działania. Ponieważ świat jest przesycony magią, dość często można spotkać platformy przywracające do życia każdego ducha. Teraz wystarczy wrócić wskrzeszonym herosem do miejsca, gdzie bohatersko padł, pozbierać broń i ekwipunek oraz pokonać monstrum, które nas poprzednio zabiło, lub... znów wrócić w postaci zjawy do platformy.

Pokonanie każdego potwora zwiększa doświadczenie naszych herosów. Po pewnym czasie suma tych doświadczeń zaowocuje podniesieniem ich sprawności w posługiwaniu się bronią i magią oraz odporności na obrażenia. Tylko dzięki systematycznym awansom wszystkich członków drużyny można poradzić sobie z coraz bardziej morderczymi bestiami. Innowację stanowi możliwość przyznania zdobytych punktów wybranemu bohaterowi.

Oprócz hord krwiożerczych bestii spotykać też będziemy postacie nastawione pokojowo. Mieszkańcy wiosek czy napotkani wędrowcy zlecać nam będą różne zadania, których wykonanie nie jest obowiązkowe, ale może zostać sowicie wynagrodzone.

Świat ukazany jest w rzucie izometrycznym. Możliwe jest obserwowanie każdego miejsca z różnych stron, dzięki czemu nie ma problemu ze znalezieniem przedmiotów zasłoniętych przez drzewa lub domy. Przydatna zwłaszcza przy wyborze ścieżki jest też funkcja przybliżania widoku. Plansze, po których będziemy wędrować, są rozległe, urozmaicone i obfitują w niespodzianki. Uważnie rozglądając się po terenie, można znaleźć przydatne przedmioty, porzuconą broń czy wejścia do jaskiń.



Wszelkie podziemia stanowią nowy typ wyzwania, znacznie trudniejszy niż walka pod odkrytym niebem. Wprawdzie lochy i jaskinie przeważnie kryją wyjątkowo atrakcyjne przedmioty, jednak są też dobrze strzeżone. Oprócz hord bestii na bohaterów czekają pułapki godne Indiany Jonesa – toczące się gigantyczne kamienie, wystrzeliwane ze ścian ogniste kule, opadające nagle sufity to tylko niektóre z nich.

Posiadaczy słabszych komputerów ucieszy z pewnością wiadomość, że w prezentowaniu trójwymiarowego terenu Hexplore nie korzysta z zaawansowanych akceleratorów.

Hexplore

Typ gry:	połączenie gry przygodowej, zręcznościowej i RPG
Producent:	Infogrames Entertainment
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 100, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, karta dźwiękowa zgodna z DirectSound, DirectX 5
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	kabel, modem, LAN, Internet do czterech graczy
Cena:	165 zł

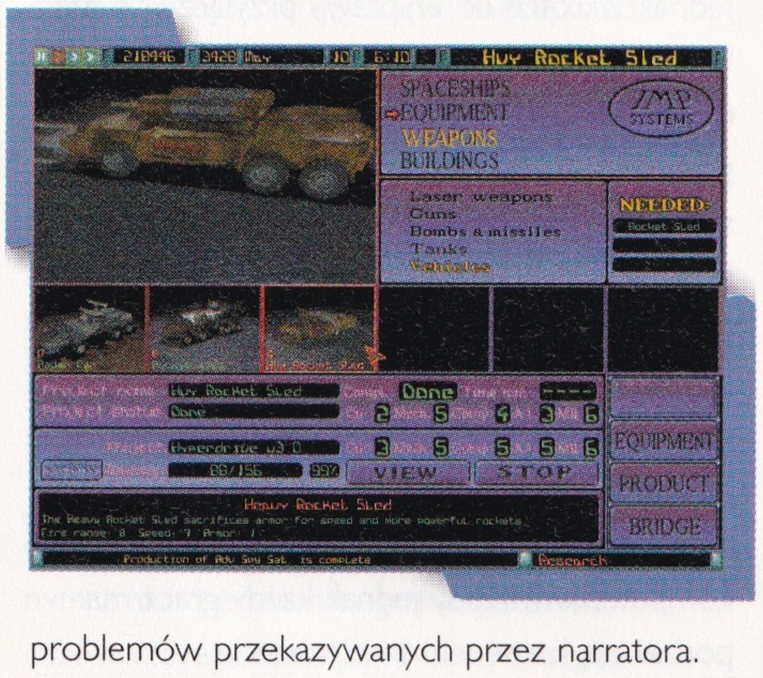
Imperium Galactica

Imperium Galactica jest narracyjną grą strategiczną, co u niektórych budzi mieszane uczucia. Gry strategiczne bowiem wiążą się na ogół z dużą swobodą działania, z kolei narracje kojarzą się raczej ze ściśle określoną, zamkniętą fabułą. Połączenie tych dwóch rodzajów nie zawsze przynosiło pozytywne efekty, aczkolwiek na przykład Star Control odniósł na rynku sukces, a to dlatego, że elementy narracji pojawiały się tylko wówczas, kiedy gracz sam ich potrzebował.

Imperium Galactica to zmaganie się z urokami życia w czwartym tysiącleciu. Samo wprowadzenie do gry jest dosyć długie. Przez pewien czas obserwujemy liczne statki latające po futurystycznym krajobrazie. Musimy cierpliwie czekać, aby dowiedzieć się, jaka jest istota gry.

Rozpoczynasz grę jako porucznik, który ma za zadanie zorganizować życie na borykających się z trudnościami koloniach planetarnych. Z czasem możesz awansować i otrzymać wyższy stopień, a wraz z tym wzrośnie Twoja odpowiedzialność podczas międzyregionalnych wędrówek w przestrzeni. Rozwiązujesz kolejne problemy, poruszając się cały czas zgodnie z poszczególnymi elementami fabuły. Przez użycie bogatego zestawu przycisków i menu kontrolujesz różne aspekty Twojego imperium. Widzisz dziwne statki pojawiające się na mapie gwiazd, budujesz różnorodne struktury na powierzchni planet, koordynujesz walki w przestrzeni kosmicznej, prowadzisz badania, możesz nawet zajmować się dyplomacją i terenowymi działaniami wojennymi.

Początkowo gra wydaje się nużąca i może nieco zniechęcać gracza. Jako zwykły porucznik masz niewielkie kompetencje. Musisz najpierw dowieść swojej odwagi i zaangażowania w odbudowanie poważnie uszkodzonej kolonii na planecie Achilles poprzez odpowiednie zarządzanie pracą, ustalanie podatków, organizowanie głównych sił zbrojnych i montowanie radarów niezbędnych do pokonania zdradzieckich flot. Stopień kapitana, dowódcy, admirała i w końcu głównego admirała możesz osiągnąć tylko przez szybkie i sprawne rozwiązywanie



problemów przekazywanych przez narratora. Wraz ze wzrostem Twojej rangi zyskujesz większą swobodę działania.

W każdej chwili możesz zatrzymać akcję. Wykorzystaj przerwy, aby, w określonym przez siebie porządku, ustawić swoje floty, planety czy ludzi odpowiedzialnych za badania i produkcję. Pomaga to płynnie rozwijać akcję i daje ci możliwość interwencji tylko wtedy, kiedy uznasz to za konieczne lub kiedy otrzymasz jakąś ważną informację. Wiadomości o działaniach obcych obiektów lub piratów zawsze pojawiają się wystarczająco wcześnie. Musisz wówczas szybko zareagować i rozwiązać dany problem, bo w przeciwnym razie zostaniesz zhańbiony i odesłany do domu.

Budowanie kolonii jest w Imperium Galactica typowym strategicznym posunięciem. Potrzebujesz gotówki, która oznacza z kolei podatki. Spróbuj ustalić je na zbyt wysokim poziomie, a ludzie szybko zaczną się buntować. Musisz wzmocnić morale swojej społeczności i wybudować bary, parki, stadiony czy kościoły. Budynki nie będą funkcjonować bez zaopatrzenia w energię. Pamiętaj o szpitalach (chcąc zapobiec pojawieniu się zarazy) i zaopatrzeniu w żywność (populacja może zacząć wymierać!). Pewne technologie możesz przejąć z obcych terytoriów po ich podbojach. Dodatkowo będziesz potrzebować sił zbrojnych, a to oznacza wydatki na teleskopy, budowę baraków, twierdzy, fabryk i portów w przestrzeni kosmicznej, tak samo niezbędne są laboratoria do prowadzenia badania. Wszystko to musi się znaleźć w obrębie jednej kolonii, co często nie jest łatwe.

Możliwości ekspansji kolonialnej wzrastają wraz z Twoją rangą. Jako dowódca możesz już atakować planety wrogów i przejmować je. W każdej Twojej flocie będą trzy statki flagowe. Jednak musisz być ostrożny, aby podczas walk nie stracić części ładunku ze statków. Z kolei jako admirał możesz między innymi dodatkowo wykorzystywać nowe, opustoszałe planety.

Nie zapomnij o badaniach naukowych. Musisz odpowiednio wcześnie stworzyć centra rozwoju, których masz do dyspozycji pięć rodzajów: inżynieria wodno-lądowa, mechanika, technologie komputerowe, AI (sztuczna inteligencja) oraz technologie militarne. Każda planeta może mieć tylko jedno laboratorium. Natychmiast po przeprowadzeniu badań wdrażaj produkcję w fabrykach. Odkrycia przeznaczone do produkcji mogą dotyczyć czterech kategorii: statki kosmiczne, wyposażenie, broń i budynki. W tym samym czasie może odbywać się produkcja pięciu rzeczy z tej samej kategorii. Podobnie jak w przypadku laboratoriów, na jednej planecie znajduje się tylko jedna fabryka z każdego rodzaju.

Staraj się jak najlepiej rozwijać imperium. Jeśli uda ci się osiągnąć stanowisko głównego admirała, będziesz mógł zająć się dyplomacją, ale tej części fabuły nie chcielibyśmy już zdradzać.

Imperium Galactica jest pozycją dla miłośników gier science fiction. Jako połączenie strategii i przygody stanowi oryginalny towar, któremu warto się przyjrzeć.

Imperium Galactica

Typ gry:	strategiczno-narracyjna, science fiction
Producent:	Digital Reality/GT Interactive
Dystrybutor:	LEM
Platforma:	DOS
Wymagania:	Pentium 90, 16 MB RAM, 65 MB miejsca na dysku, CD-ROM 4×, karta dźwiękowa zgodna z SoundBlaster
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	brak
Cena:	49 zł

Incoming

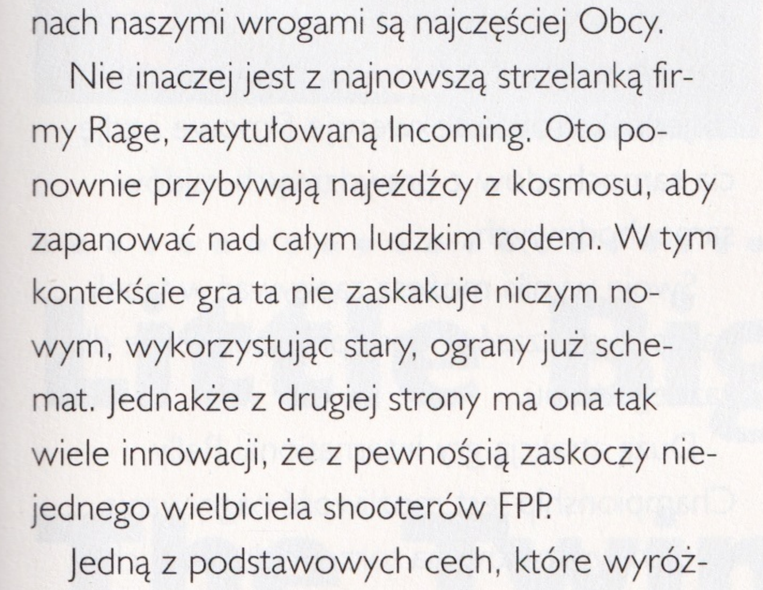
DEMO NA CD 1

Trójwymiarowe strzelaniny First Person Perspective (w skrócie FPP) zdominowały w ostatnich latach rynek gier komputerowych. Sprawcą całego zamieszania jest firma id Software, która na początku lat dziewięćdziesiątych wypuściła pierwszą tego typu produkcję Wolfenstein 3D. Tytuł mógł trochę mylić, gdyż z trójwymiarowością nie miała ona jeszcze wiele wspólnego – przeciwnicy byli po prostu zwykłymi, płaskimi bitmapami wstawionymi w odpowiednich miejscach na mapie. Za to już wówczas ustalony został scenariusz tego typu gier: samotny komandos ratował cały świat, stawiając czoło hordzie bezwzględnych, okrutnych i złych agresorów. W Wolfenstein 3D byli to jeszcze hitlerowcy, ale już w Doomie zastąpiły ich monstra z innych planet. I tak już miało pozostać. Do dzisiaj w strzelaninach naszymi wrogami są najczęściej Obcy.

Nie inaczej jest z najnowszą strzelanką firmy Rage, zatytułowaną Incoming. Oto ponownie przybywają najeźdźcy z kosmosu, aby zapanować nad całym ludzkim rodem. W tym kontekście gra ta nie zaskakuje niczym nowym, wykorzystując stary, ograny już schemat. Jednakże z drugiej strony ma ona tak wiele innowacji, że z pewnością zaskoczy niejednego wielbiciela shooterów FPP.

Jedną z podstawowych cech, które wyróżniają Incoming spośród całej rzeszy doomopodobnych produkcji, jest możliwość używania sporej liczby sprzętu do anihilacji wrogów. Przede wszystkim nie należy więc rozpoczynać samobójczego ataku z okrzykiem „Banzai!" na ustach, gdyż dobrze zorganizowani Obcy szybko i skutecznie przekonają nas, iż nie był to najlepszy pomysł.

Warto więc przed ewentualnym natarciem rozejrzeć się dookoła i przekonać, że całkiem blisko jest helikopter, czołg czy ruchoma wieża. Bardzo przyjemną bronią jest obrotowe działko strzelnicze, którym wyrzynamy w pień Obcych nadchodzących ze wszystkich stron. Oczywiście obsługa tych urządzeń jest uproszczona – Incoming nie jest symulatorem, a grą zręcznościową, w której liczy się przede wszystkim szybka i pewna ręka.



W grze możemy zdecydować się na kilka wariantów walki z najeźdźcami, które zdeterminują nasze poczynania. W pierwszym wsiadamy do pojazdu i ruszamy do boju. W drugim wykorzystujemy jeden z myśliwców ziemskich lub wroga, ale nie mamy wówczas wstępu do żadnego z naziemnych wehikułów. W takim układzie pozostaje nam eksterminacja Obcych, którzy z każdą kolejną grupą stają się bardziej niebezpieczni i przebiegli.

W trybie Campaign Arcade pierwszych sześć poziomów Incoming jest bardzo długich. Podzielone są więc one na dziesięć etapów. Natomiast ostatnie cztery mapy zaskakują swoimi małymi rozmiarami. Zmiany wehikułów następują między wspomnianymi etapami w taki sposób, że nowy poziom rozpoczynamy w najlepszym dostępnym pojeździe. Naszym zadaniem będzie nie tylko eliminacja Obcych, ale również zbieranie przedmiotów, które musimy dostarczyć we wskazane miejsce. Cele misji nie należą zresztą do zbyt skomplikowanych i jeśli podczas odprawy zostaniemy pochwaleni, możemy być pewni, że wykonaliśmy dokładnie to, czego od nas oczekiwano. Nie popadajmy jednak w samouwielbienie – zanim ukończymy poziom, musimy stawić czoło oszalałym Obcym, którzy w walce wykorzystują zarówno małe myśliwce, jak i olbrzymie bombowce oraz masywne okręty flagowe. Wśród ich pojazdów znajdziemy również dobrze znane latające spodki. Najeźdźcy stosują często bardzo perfidną taktykę. Wysyłają połowę swoich oddziałów bezpośrednio za nami, natomiast reszta ich wojska czeka już na nas w pobliżu obiektu, który mamy obronić. Nieustannie czujemy więc na plecach oddech ścigających nas wrogów.

W drugim trybie – Campaign Tactics – nasze działania będą bardzo zbliżone do trybu zręcznościowego. Jedyna różnica polega na tym, że od czasu do czasu akcja zostaje zastopowana.

Powinniśmy to wykorzystać na wydanie rozkazów swoim podwładnym. Kiedy na horyzoncie pojawi się wrogi oddział, gra przełącza się z powrotem w tryb tradycyjnej strzelaniny FPP. Nasi sprzymierzeńcy powinni wówczas ich zaatakować, zdarza się jednak, że ignorują oni otrzymane wcześniej rozkazy. Dopiero powtórna zachęta do walki odnosi zamierzony skutek.

Akcja toczy się w najróżniejszych miejscach w całym wszechświecie. Walczyć więc będziemy m.in. na Antarktydzie i planetach zasiedlonych Obcymi – najlepszą obroną jest bowiem atak. Co więcej, w połowie misji towarzyszyć nam będzie w sojuszniczy pojazd, który wesprze nas w trudnych chwilach i sam będzie próbował zniszczyć wrogów, nawet jeśli nie będziemy nim sterowali. Możliwe jest to dzięki specjalnemu systemowi samoczynnego namierzania i likwidowania Obcych.

Ta opcja jest oczywiście nieaktywna w trybie multiplayer. Gra w sieci możliwa jest na trzy sposoby. Pierwszym jest Bodycount, w którym walczymy z innym graczem w wybranym wehikule, drugim Defend Base, czyli obrona bazy przed kosmitami, natomiast trzecim znany Teamplay, czyli walki zespołowe.

Incoming

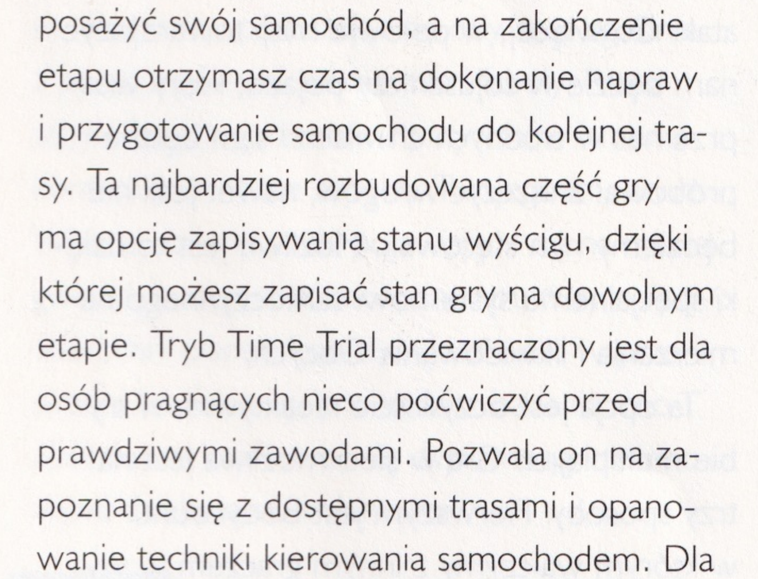
Typ gry:	strzelanka
Producent:	Rage
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 166, 16 MB RAM, CD-ROM 8×, karta dźwiękowa zgodna z SoundBlaster, akcelerator 3D
Karty 3D:	zgodne z Voodoo
Multiplayer:	IPX, modem, połączenie szeregowe
Cena:	brak danych

International Rally Championship

International Rally Championship to symulator wyścigów samochodowych, wzbogacony sekwencjami filmowymi z prawdziwych rajdów samochodowych.

Grę rozpoczynasz, startując z ostatniej pozycji w grupie, a Twoim zadaniem jest wyjście na prowadzenie. Możesz grać z komputerowymi przeciwnikami lub, dzięki opcji multiplayer, zaprosić do emocjonującej rywalizacji któregoś z przyjaciół.

Do wyboru są cztery tryby gry. W trybie Arcade – zręcznościowym – ścigasz się z samochodami kontrolowanymi przez komputer lub z drugim graczem. Na każdym etapie rozmieszczone są punkty kontrolne, które musisz osiągnąć w określonym czasie, w przeciwnym razie zostaniesz wyeliminowany z gry. W trybie Simulation ścigasz się na każdej z międzynarodowych tras. Przed rozpoczęciem rajdu musisz odpowiednio wyposażyć swój samochód, a na zakończenie etapu otrzymasz czas na dokonanie napraw i przygotowanie samochodu do kolejnej trasy. Ta najbardziej rozbudowana część gry ma opcję zapisywania stanu wyścigu, dzięki której możesz zapisać stan gry na dowolnym etapie. Tryb Time Trial przeznaczony jest dla osób pragnących nieco poćwiczyć przed prawdziwymi zawodami. Pozwala on na zapoznanie się z dostępnymi trasami i opanowanie techniki kierowania samochodem. Dla osób lubiących modyfikacje grę wyposażono w opcję Custom. Umożliwia ona jazdę dowolnie wybranym samochodem na dowolnej trasie.



W International Rally Championship możesz wcielić się w zawodnika jednej z 40 narodowości, a także wybrać odpowiedni do Twoich oczekiwań samochód z jednej z trzech grup. Warto poświęcić trochę czasu tej opcji gry, gdyż samochody zostały bardzo precyzyjnie wymodelowane. Największy wybór mamy w grupie A – tu do Twojej dyspozycji znajdują się: Mitsubishi Lancer, Subaru Impreza, Ford Escort, Toyota Corolla oraz Proton Wira; w grupie B – Nissan Almera i Renault Maxi Megane, w grupie C zaś Skoda Felicia oraz Volkswagen Golf GTI. System grup nie jest odzwierciedleniem klasyfikacji z prawdziwych rajdów samochodowych, ale przecież nie o wierność przepisom chodziło autorom gry. Istnieje również możliwości indywidualnej modyfikacji wybranego przez Ciebie modelu auta.

Gdy określisz już swoją tożsamość i wybierzesz samochód, możesz przystąpić do wyboru warunków jazdy. Możesz decydować o liczbie okrążeń, kształcie toru oraz porze dnia, w jakiej przyjdzie Ci się ścigać.

Określić możesz także warunki atmosferyczne: intensywność opadów deszczu, siłę i kierunek wiatru oraz zakres widoczności.

Aby jeszcze bardziej uprzyjemnić zabawę, grę wyposażono w możliwość indywidualnego wyboru rodzaju bieżnika opon w samochodzie oraz siły hamowania i właściwości zawieszenia. Lepiej jest używać zmodyfikowanych pojazdów, osiągniesz wówczas lepsze wyniki, szczególnie jeśli Twoi przeciwnicy pominą ten etap.

Samo prowadzenie samochodu nie jest wcale proste, szczególnie z użyciem klawiatury. Kontrolować musisz kierunek jazdy, pedał gazu i hamulec oraz drążek zmiany biegów. Podczas jazdy dostępne są różne sposoby oglądu trasy – możesz obserwować tor zza kierownicy lub z góry, wraz ze swoim i towarzyszącymi samochodami. Wszystkim manewrom towarzyszą odpowiednie efekty dźwiękowe i aplauz kibiców. Po bokach ekranu umieszczony jest stoper, wskaźnik

poziomu paliwa, mapa toru i wsteczne lusterko, pozwalające na kontrolowanie zagrażających Ci zawodników. Mimo możliwości wyboru toru i warunków jazdy sama grafika gry nie jest zbyt atrakcyjna, rekompensują to jednak krótkie sekwencje filmowe i zdjęcia samochodów z prawdziwych rajdów samochodowych.

Swoje wyniki możesz zapisywać w tabeli najlepszych czasów, dostępnej oddzielnie dla każdego trybu.

Dużą atrakcją gry International Rally Championship jest możliwość nagrywania swoich wyczynów na torze, oglądania ich ponownie i utrwalenia tych, Twoim zdaniem, najlepszych. Jednak największą frajdę sprawi Ci możliwość współzawodniczenia z kilkoma przyjaciółmi jednocześnie. Rally Championship wyposażony został w opcję umożliwiającą rywalizację z siedmioma innymi graczami. Rajd w sieci możesz uruchomić poprzez port szeregowy lub protokół IPX.

International Rally Championship

Typ gry:	symulator wyścigów samochodowych
Producent:	Europress Software Ltd.
Dystrybutor:	LEM
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	486, 16 MB RAM, CD-ROM, karta dźwiękowa i graficzna SVGA
Karty 3D:	brak danych
Multiplayer:	kabel, IPX, do ośmiu graczy
Cena:	149 zł

Legacy of Time

Gra Legacy of Time jest trzecią częścią cyklu o wspólnym tytule: The Journaymen Project. Jej fabuła jest osadzona w realiach roku 2329 i opowiada o perypetiach bohatera, agenta służb specjalnych Gage Blackwooda. Ma on za zadanie odnalezienie swojego kolegi, Agenta 3, który zaginął podczas podróży w czasie. Oprócz tego okazuje się, iż ku Ziemi zmierza armada statków kosmicznych, wysłanych przez obcą rasę inteligentną. Kosmici mają zamiar odzyskać fragmenty starożytnego artefaktu znajdujące się w trzech baśniowych miastach: Atlantis, Eldorado i Shangri-La. Jest on znany jako Legacy i ma ścisły związek z podróżowaniem w czasie. Wymienione miasta zostały w przeszłości zniszczone przez Obcych podczas ich nieudanej inwazji na naszą planetę. Jedyną drogą do zapewnienia Ziemi bezpieczeństwa i powstrzymania kosmitów przed cofnięciem się do czasów pogromu legendarnych miast jest odnalezienie części artefaktu.

Akcja gry toczy się w perspektywie pierwszej osoby, to znaczy oglądamy świat oczyma naszego bohatera. Świat, w którym przebywa agent Blackwood, zbudowano na zasadzie podobnej do wykorzystanej w takich produkcjach, jak Myst czy The Neverhood, a więc połączono określoną liczbę scenerii w całość. Dodano jednak cenną właściwość: możliwość obrotu o dowolny kąt i rozejrzenia się wokół.

Cel gry możemy osiągnąć, dopasowując elementy swego rodzaju układanki. Kompletujemy kawałki puzzli, pozwalające na odnalezienie miejsc, w których zostały ukryte części szukanej maszyny. Zwiedzamy przy tym wiele miejsc i spotykamy mnóstwo osób. Niejednokrotnie trzeba włożyć niezwykle dużo pracy w odnalezienie fragmentów mapy, są one bowiem dobrze zamaskowane w otoczeniu.

Legacy of Time

Typ gry:	przygodowa
Producent:	Red Orb Entertainment
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 90, 16 MB RAM, 70 MB miejsca na dysku, CD-ROM 4×
Karty 3D:	brak danych
Multiplayer:	brak
Cena:	165 zł

Little Big Adventure 2: The Twinsen's Odyssey

Kilka lat temu na rynku komputerowym ukazała się gra Little Big Adventure. Jej bohaterem był niejaki Twinsen, młody członek plemienia Quetch. Jego zadaniem było odszukanie despotycznego doktora Funfrocka, który opanował świat Twinsun i wprowadził brutalne rządy.

Nie minęło wiele czasu, a na półkach sklepów komputerowych pojawiła się druga część przygód odważnego wojownika z plemienia Quetch. Na wyjątkowość tego tytułu składa się kilka elementów. Pierwszym jest bajeczna grafika, która stanowiła bardzo mocny atut już w pierwszej części Little Big Adventure. Tu dopracowana została w najdrobniejszych szczegółach. Szczególne wrażenie robią otwarte przestrzenie. Piasek, palmy, obłoki leniwie przemykające po lazurowym niebie – to wszystko przydaje grze atmosfery rodem z powieści fantasy. Dopełnia ją oprawa dźwiękowa, niejednokrotnie w zabawny sposób podkreślająca przebieg akcji.

Poczynaniami Twinsena kierujemy z perspektywy trzeciej osoby. Nasz bohater może biegać, chodzić, atakować, a także rozmawiać. Postaci, które spotkamy podczas wędrówki, są równie kolorowe jak samo otoczenie. Pomogą nam one czasami w rozwiązaniu licznych zagadek. Zadania te nie są zbyt trudne, ale nie można ich nazwać banalnymi. Ich rozwiązanie bazuje niekiedy na elementach zręcznościowych.

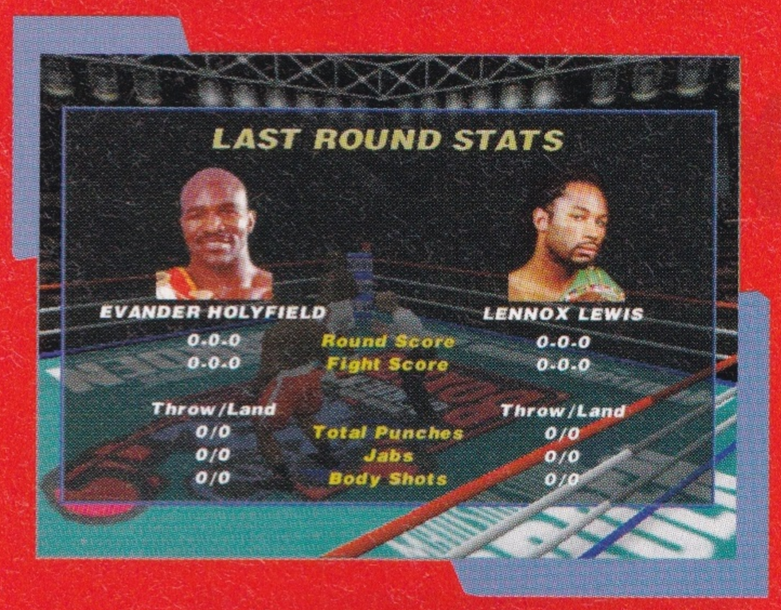
Little Big Adventure 2: The Twinsen's Odyssey

Typ gry:	przygodowa
Producent:	Activision
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 133, 16 MB RAM, CD ROM 4×, karta dźwiękowa SoundBlaster lub zgodna, mysz
Karty 3D:	brak danych
Multiplayer:	brak danych
Cena:	brak danych

Knockout Kings 99

Na rynku gier komputerowych nie brakuje najróżniejszego typu bijatyk. Cieszą się one stosunkowo dużym powodzeniem, zwłaszcza u młodszych użytkowników pecetów. Wśród męskich sportów do najbardziej popularnych należy boks. Dziwić więc powinien chyba fakt, iż producenci sportowych symulacji komputerowych przez tak długi czas zaniedbywali tę dyscyplinę, choć mogłoby się wydawać, że podobne gry z pewnością znajdą wielu odbiorców.

Do tej pory pojawiło się jedynie kilka symulacji boksu. Większość z nich to programy pracujące w systemie DOS, które charakteryzowały się nie najlepszą grafiką oraz jeszcze gorzej dopracowanymi efektami dźwiękowymi. Sytuacja ta zmieniła się jednak diametralnie dzięki firmie Electronic Arts, która stopniowo urasta do rangi potentata wśród producentów zajmujących się tworzeniem gier sportowych na pecety. Oprócz legendarnych już edycji symulacji piłki nożnej FIFA, koszykówki NBA oraz hokeja na lodzie NHL, których kolejne wersje od dłuższego już czasu ukazują się każdego roku, ostatnio pojawiła się komputerowa symulacja boksu pod tytułem Knockout Kings 99.



Zanim zostaniemy mistrzem świata, będziemy musieli stoczyć wiele walk. Na drodze do tytułu stajemy na ringu oko w oko z największymi sławami boksu należącymi do trzech wag: lekkiej, średniej i ciężkiej. Lista zawodników jest długa, gdyż w grze uwzględniono 38 najlepszych bokserów naszego stulecia. Nie można jednak nie wymienić takich legend, jak: Joe Louis, Rocky Marciano, Jake LaMotta, Jack Dempsey, Muhammad Ali, Evander Holyfield, Lennox Lewis, Shane Mosley, Pernell Whitaker, Roberto Duran, Leon Spinks czy Ray Mancini.

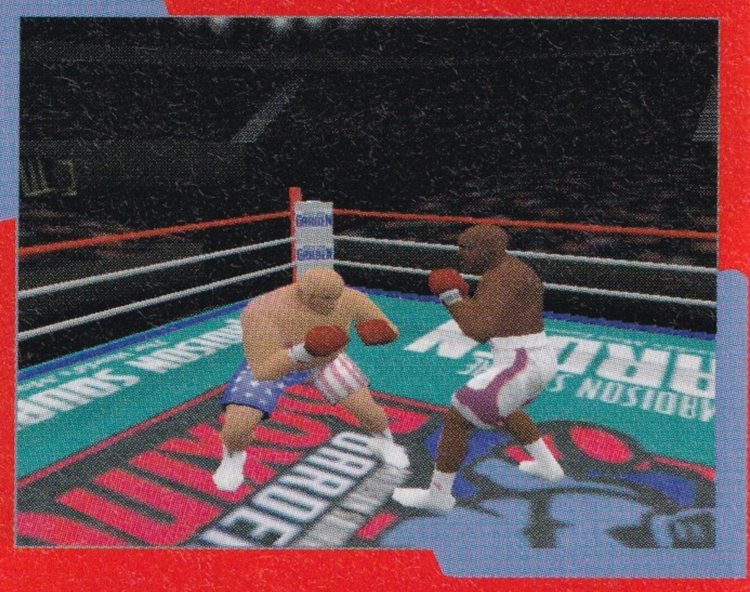
Każdy komputerowy zawodnik odznacza się cechami specyficznymi dla pierwowzorów. Chodzi tu przede wszystkim o zachowanie się na ringu, a więc o charakterystyczne ruchy, ciosy, uniki oraz takie cechy, jak: waga, wzrost, zasięg ramion, wytrzymałość i siła oraz doświadczenie. Bokserzy wyróżniają się również zróżnicowanym stopniem „inteligencji". Dzięki temu walka z każdym przeciwnikiem jest inna od poprzedniej i dostarcza nowych wrażeń. Zupełnie inaczej przecież wygląda pojedynek z Roberto Duranem, a inaczej z Lennoksem Lewisem.

W Knockout Kings 99 możemy wybrać jeden z dwóch proponowanych trybów gry. Pierwszy z nich to trening, w którym mamy okazję zmierzenia się z wybranym przeciwnikiem. Dobieramy przy tym boksera o odpowiednich cechach. Jeśli chodzi o parametry walki, to autorzy programu udostępnili opcję definiowania liczby rund. Mogą to więc być trzy rundy, choć równie dobrze pięć, dziesięć lub dwanaście. Regulowana jest także prędkość zegara w grze, dzięki czemu możemy sterować jej tempem.

Drugi tryb, w którym możemy brać udział w kolejnych walkach, to tak zwana kariera sportowa. Tworzymy własnego zawodnika w określonym wieku i o zdefiniowanych przez nas cechach. Następnie rozpoczynamy treningi, a gdy osiągnie odpowiednią formę, zaczynamy karierę, wkraczając na drogę sławy. Naszym celem jest zdobycie tytułu mistrza świata. W zależności od wyników kolejnych walk stopniowo wspinamy się w górę na rankingowej liście światowych sław. Dla fanów tej dyscypliny sportu spotkanie w ringu na legendarnym Madison Square Garden z Muhammadem Ali czy Evanderem Holyfieldem z pewnością stanowić będzie niemałe przeżycie. Znawcy boksu będą też zapewne w stanie dostrzec charakterystyczne cechy gwiazd walczących w świetle reflektorów.

W roli sędziego występuje również nie byle kto, gdyż sam Mills Lane. Jego głos usłyszymy ponadto w trakcie walki, kiedy będzie nas instruował, jak mamy się zachowywać. Do zapowiadania walk został zatrudniony jeden z najlepszych konferansjerów – Jimmy Lennon Jr. Walki na ringu komentują dwie inne sławy: Sean O'Grady oraz Al Albert.

Gra imponuje zarówno doskonale dopracowaną szatą graficzną, jak i oprawą dźwiękową. Ruchy zawodników opracowano na bazie filmowych sekwencji przedstawiających walki prawdziwych bokserów. Pod tym względem program jest niezwykle realistyczny. nie powinniśmy więc mieć żadnych powodów do narzekań. Podobnie zresztą jak w najnowszych wersjach innych symulacji sportowych wypuszczonych w tym roku na rynek przez Electronic



Arts, w których również uwzględniono indywidualne cechy najbardziej znanych zawodników danej dyscypliny. Jeśli w Knockout Kings 99 przyjdzie nam zmierzyć się na przykład z De La Hoyą, zapewne będziemy mieć okazję poznać i odczuć na „własnej skórze" jego słynne haki.

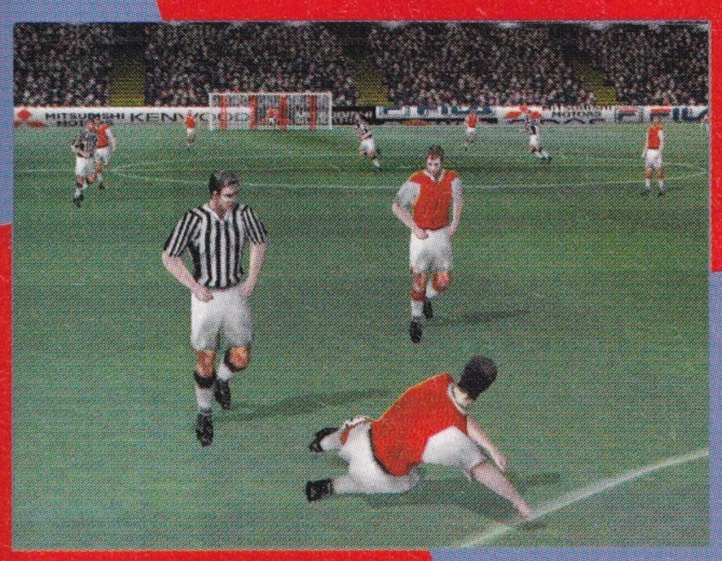
Programiści z EA Sports zadbali także o stworzenie odpowiedniej atmosfery w grze. Po uruchomieniu programu zaczynamy czuć się tak, jakbyśmy znajdowali się w hali podczas odbywających się walk, zwłaszcza gdy w rolach głównych pojawią się starsi zawodnicy i rozlegnie się muzyka typowa dla czasów, w których przeżywali chwile swej największej chwały na ringu. Mogą to być na przykład dźwięki big-bandów lub swingu, typowe dla lat pięćdziesiątych.

Knockout Kings 99

Typ gry:	symulacja sportowa
Producent:	Electronic Arts
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Windows 95/98, Playstation
Wymagania:	Pentium, 32 MB RAM, karta graficzna 2 MB (zalecany 3Dfx), karta dźwiękowa zgodna z DirectX, CD-ROM, DirectX 5
Karty 3D:	Glide, Direct3D
Multiplayer:	brak danych
Cena:	brak danych

Michael Owen's WLS 98

Na rynku gier komputerowych pojawia się coraz więcej symulacji sportowych. Wśród nich nie może oczywiście zabraknąć piłki nożnej. Do tej pory palma pierwszeństwa zdecydowanie należała się firmie Electronic Arts. Doskonałą okazją do wydania następnych edycji symulacji piłki nożnej stały się minione Mistrzostwa Świata w Piłce nożnej Francja '98. Tym razem jednak oprócz produktów tej firmy pojawiła się gra wydana przez Eidos pod tytułem Michael Owen's World League Soccer 98.



W grze tej mamy okazję uczestniczyć w 10 różnych rozgrywkach. Po wybraniu jednej ze 190 drużyn z ligi angielskiej, włoskiej, francuskiej, hiszpańskiej, niemieckiej, holenderskiej, szkockiej, amerykańskiej, japońskiej lub tak zwanej reszty świata możemy wyjść na boisko i zmierzyć się z wybranym przeciwnikiem. Jeśli chodzi o system rozgrywek, to oprócz zwykłych meczów aranżowanych przez użytkownika z udziałem dwóch dowolnie wybranych jedenastek istnieje możliwość zagrania w World League. Możemy też spróbować szczęścia w meczach Intern lub Arcade Cup albo utworzyć własną ligę składającą się z wyselekcjonowanych przez nas drużyn. Dostępna jest też opcja gry w turnieju. Jeśli natomiast mamy nieco więcej wolnego czasu, powinniśmy dołączyć do grupy zespołów toczących piłkarskie boje przez cały sezon.

Zgromadzona na stadionie publiczność żywo reaguje na każdą akcję wykonywaną przez uczestniczących w grze zawodników, zwłaszcza wtedy, gdy napastnicy jednej z drużyn zbliżają się z piłką do pola karnego przeciwnika. O stanie gry jesteśmy informowani na bieżąco dzięki obecności komentatora, który na żywo relacjonuje rozgrywane spotkanie.

Michael Owen's WLS 98

Typ gry:	symulacja sportowa
Producent:	Eidos Interactive
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 166 MMX, 32 MB RAM, karta graficzna 2 MB (zalecany 3Dfx), karta dźwiękowa, CD-ROM 8×, DirectX 5
Karty 3D:	brak danych
Multiplayer:	LAN, kabel szeregowy, modem
Cena:	160 zł

Might and Magic 6

W pewnym świecie zaginął dobry król Roland i jego syn. Wywołane tym zamieszanie grozi wojną domową, a niepokój mieszkańców wzmaga coraz częstsze pojawianie się demonów. Zadaniem stojącym przed graczem jest przywrócenie pokoju wśród ludów zamieszkujących kraj oraz wyjaśnienie, co też przydarzyło się królewskiej rodzinie.

Nasza drużyna będzie się składać z czterech postaci. Jej członków można wybrać spośród przedstawicieli sześciu profesji. Włączenie do wyprawy rycerza, paladyna, czarodzieja i druida w razie kłopotów da możliwość zarówno korzystania z magii, jak i stosowania brutalnej siły oręża. Dodatkowo w trakcie wyprawy można przyłączyć do ekspedycji jeszcze dwie napotkane osoby, jednak nie będą one brały udziału w walkach.

Oprócz neutralnie nastawionych bohaterów niezależnych ten magiczny świat zamieszkują dziesiątki stworzeń wrogo odnoszących się do drużyny. Walka z dzikimi bestiami, bandytami czy demonami to chleb powszedni dla kierowanych przez nas postaci. W miarę staczania kolejnych zwycięskich walk członkowie drużyny zdobywają doświadczenie, co zwiększa ich umiejętności oraz sprawność fizyczną. Startując z pozycji żółtodzioba, po dziesiątkach godzin gry można osiągnąć ostateczny, sześćdziesiąty poziom doświadczenia, który jest równoznaczny z posiadaniem niemal boskich mocy. Dzięki stałemu rozwojowi naszych herosów bestie, które na początku gry stanowiły dla nas śmiertelne niebezpieczeństwo, po kilku dniach mogą służyć jedynie jako pretekst do porannej rozgrzewki.

Czy uda się nam przywrócić porządek w państwie? Warto spróbować...

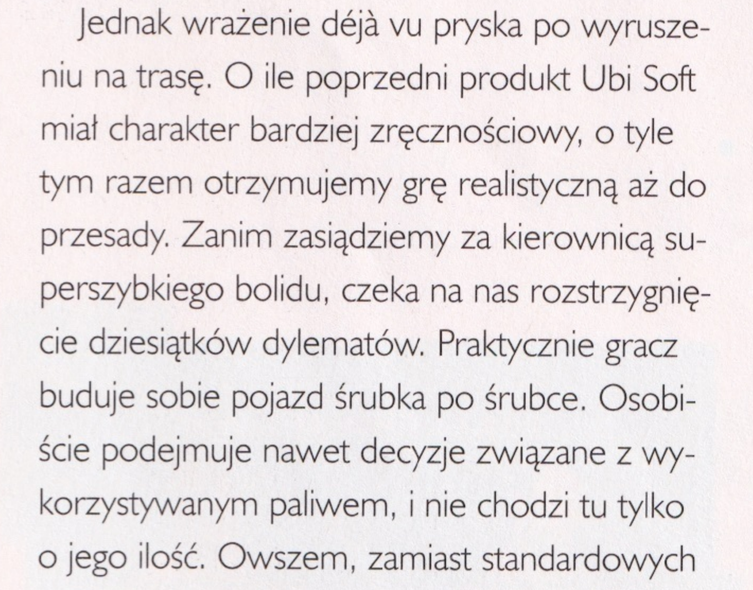
Might and Magic 6

Typ gry:	RPG
Producent:	3DO Company
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, 200 MB miejsca na dysku, karta dźwiękowa zgodna z DirectX
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	brak
Cena:	brak danych

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Co mają zrobić osoby, według których Collin McRae Rally jest zbyt mało dynamiczny, a Need for Speed 3 to wręcz wyścigi flegmatyków? Gdy do wzbudzenia adrenaliny przed monitorem komputera nie wystarcza już Ferrari ani Lamborghini Diablo, czas na odrzutowe silniki przykręcone do czterech kół – bolidy Formuły 1. Dla wszystkich fanów niemal kosmicznych prędkości firma Ubi Soft przygotowała prezent: Monaco Grand Prix Racing Simulation. Jest to następca Formula 1 Racing Simulation – gry, która wyszła spod ręki tych samych producentów. Bardzo podobna, choć nieidentyczna jest grafika. Poprawiono ślady pozostawiane na drodze przez hamujący samochód, dodano efektowny dym palonych opon i wprowadzono inne drobne zmiany.

Jednak wrażenie déjà vu pryska po wyruszeniu na trasę. O ile poprzedni produkt Ubi Soft miał charakter bardziej zręcznościowy, o tyle tym razem otrzymujemy grę realistyczną aż do przesady. Zanim zasiądziemy za kierownicą superszybkiego bolidu, czeka na nas rozstrzygnięcie dziesiątków dylematów. Praktycznie gracz buduje sobie pojazd śrubka po śrubce. Osobiście podejmuje nawet decyzje związane z wykorzystywanym paliwem, i nie chodzi tu tylko o jego ilość. Owszem, zamiast standardowych 120 galonów można zatankować mniej, dzięki czemu samochód będzie miał lepsze przyspieszenie, ale częściej trzeba będzie zjechać do boksu. Ma to spore znaczenie, gdyż w czasie, gdy my zmieniamy opony, konkurenci pokonują kolejne mile. O stopniu realizmu tego symulatora niech świadczy fakt, że można samodzielnie



ustalać skład mieszanki wlewanej do baku. Oszczędność czasu jest ważna również dla tych, którzy, jak Niki Lauda, na widok palącego się kolegi stwierdzą, że nie są tu po to, by ćwiczyć parkowanie, ale to już jest całkiem inna historia.

Bogate możliwości konfiguracyjne nie dotyczącą wyłącznie pojazdu. Określa się nawet narodowość kierowcy. W trakcie jazdy można wybrać jeden z 30 widoków – ustawień kamery. Do nas należy też decyzja, gdzie będziemy się ścigać. Gracze spragnieni egzotyki z pewnością nie pominą Grand Prix Brazylii. Po zdecydowaniu się na trasę określamy reguły wyścigu. Oprócz różniących się przepisami trybów Grand Prix, Championship, 17 Track Season i Scenario Mode programiści z Ubi Soft zafundowali nam również rajd retro. Cofając się do lat 50., przesiadamy się do jednego z czterech ówczesnych wehikułów. Oczywiście, nie ułatwia to zwycięstwa. Pamiętajmy, że auta uzyskiwały wtedy mniejsze prędkości i nie były tak zwrotne jak współczesne.

Wysoki stopień trudności powoduje, że nie ma czasu podziwiać nieźle zrealizowanego efektu mżawki czy solidnej ulewy. Po prostu nawet przy idealnej pogodzie nie można pozwolić sobie na moment dekoncentracji, a kałuże wody na nawierzchni toru potęgują kłopoty w prowadzeniu pojazdu. Utrzymanie się na torze przez całe okrążenie graniczy z cudem. Poślizgi powodują, że początkowo więcej czasu spędza się na poboczach niż na trasie. Nieco pomaga ABS i system antypoślizgowy. Najambitniejsi, którzy wyłączą te usprawnienia, poruszać się będą wyłącznie niekontrolowanymi ślizgami. Z toru wylatuje się z różnych powodów i na różne sposoby. Najmniej prawdopodobną przyczyną wylądowania na trawie jest zderzenie się z konkurentem – rywale jeżdżą doskonale i nie dają nam większych szans na kolizję. Przeważnie widzimy ich przez chwilę w momencie startu, a później samotnie zmagamy się z krnąbrną maszyną. Przeciwników zobaczymy dopiero w lusterku, gdy zaczną nas dublować.

Przed uruchomieniem Monaco Racing Simulation warto zainstalować kierownicę i pe-

dały, gdyż sterowanie klawiaturą jeszcze bardziej komplikuje życie potencjalnym następcom Hilla i Schumachera. Pojazd jest wystarczająco nadwrażliwy, a przy kierowaniu klawiszami ma tendencję do narowistych reakcji.

Dużą pomoc stanowią wskazówki dla początkujących. Każdy żółtodziób powinien poświęcić sporo czasu na zapoznanie się z nimi i samotny trening. Bardzo cieszy możliwość gry z kolegą na podzielonym ekranie.

Oprawa dźwiękowa nie pozwoli na marudzenie największym malkontentom. Ryk silnika, zgrzyt metalu i pisk opon brzmią wiarygodnie. Nie zapomniano nawet o tym, że pojazdy inaczej hałasują na trawie, a inaczej na asfaltowej szosie.

Choć Monaco Grand Prix Racing Simulation jest kamieniem milowym w rozwoju symulatorów samochodowych, jednak docenią to tylko najbardziej zagorzali fani tego gatunku. Zdobycie mistrzostwa w grze wymaga nie mniejszego poświęcenia niż wybranie zawodu kierowcy rajdowego.

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Typ gry:	symulator wyścigów Formuły 1
Producent:	Ubi Soft
Dystrybutor:	LEM
Platforma:	Windows 95/98, Playstation
Wymagania:	Pentium 133, 32 MB RAM, karta dźwiękowa zgodna z DirectX, karta graficzna z akceleratorem 3Dfx
Karty 3D:	większość popularnych akceleratorów 3D
Multiplayer:	dwóch graczy na podzielonym ekranie
Cena:	99 zł

Mortal Kombat 4

Jedną z najsłynniejszych i najbardziej kontrowersyjnych gier komputerowych był bez wątpienia Mortal Kombat. W niektórych krajach sprzedaż tego produktu była wręcz zakazana, a w dziesiątkach artykułów prasowych tytuł ten stał się żelaznym przykładem przemocy i brutalności, jaka rzekomo cechuje gry komputerowe. Nagonka w środkach masowego przekazu nie przeszkodziła grze w zdobyciu ogromnej popularności. Sukces odniosły także kontynuacje przeboju, a obecnie firma Midway wydała Mortal Kombat 4.

Gra należy do bardzo popularnego wśród posiadaczy konsol gatunku, który można by nazwać symulatorem walki wręcz. Podobnie jak wszystkie wcześniejsze, Mortal Kombat 4 daje możliwość stoczenia pojedynków, w których kierowana przez nas postać będzie się starała znokautować rywala. Bój odbywa się w zamkniętym, obszernym pomieszczeniu. Pole walki obserwujemy z kamery umieszczonej z boku ringu, ponad głowami walczących.

Widzimy w ten sposób zarówno kierowaną przez siebie postać, jak i konkurenta.

Można walczyć przeciwko komputerowo sterowanym przeciwnikom w jednym z kilku turniejów, jak i rywalizować z siedzącym obok kolegą. Zgodnie z tradycją serii powodem ogólnej bijatyki jest odbywający się po raz kolejny turniej, na którym demoniczni przedstawiciele zaświatów będą pojedynkować się z ludźmi o władzę nad Ziemią. Ta banalna historyjka służy jedynie za pretekst dla wprowadzenia na ring tak niezwykłych postaci, jak półczłowiek-półjaszczur Reptile, czarnoksiężnik Quan Chi czy tajemniczy bóg Fujin. W sumie można wybierać spośród piętnastu różnorodnych postaci.

Oprócz podstawowego turnieju, w którym zwycięstwa w walkach eliminacyjnych doprowadzą nas do finałowych starć z czwororękim Goro i Shinnokiem, dostępne są jeszcze trzy typy rozgrywki. Są to zawody w dwuosobowych zespołach, indywidualnie ustawiane mecze dla ośmiu wojowników lub test wytrzymałości, polegający na walce z kolejnymi przeciwnikami bez odnawiania sił po każdej rundzie.

Początkujący wojownicy z pewnością skorzystają z możliwości przećwiczenia wszystkich ciosów na treningu. W nauce podstawowych technik walki pomogą im też zawarte w grze filmy instruktażowe.

Sterowanie postacią jest bardzo proste i odbywa się za pomocą kilku klawiszy. Każdy wojownik może poruszać się w przód, tył, podskoczyć i kucnąć, a ruch w przód połączony z naciśnięciem dodatkowego klawisza umożliwia szybki bieg. Osobne klawisze pozwalają na wyprowadzenie dwóch podstawowych uderzeń pięścią i dwóch typów kopnięć, a cała obrona sprowadza się do jednego sposobu blokowania uderzeń. Dodatkowe ciosy następują po naciśnięciu dwóch lub trzech klawiszy podstawowych. Efektowne szerokie podcięcie można uzyskać przez kombinację niskiego kopnięcia i kroku w tył, a akrobatyczny atak z powietrza wymaga jednoczesnego kroku w przód, podskoku i dowolnego z ciosów.

Walka nie składa się wyłącznie z wymiany ciosów rękami i nogami, lecz także rzutów i niezwykłych technik specjalnych. Każda postać ma w swoim repertuarze kilka ciekawych trików, takich jak miotanie magicznymi pociskami, zianie ogniem czy teleportacja. W czwartej części Mortal Kombat wprowadzono dodatkowo możliwość brutalnego łamania kończyn i skręcania karków oraz wyposażono każdą postać w jakiś typ białej broni.

Kondycja każdego z walczących prezentowana jest na wyświetlanym w górnym rogu ekranu czerwonym pasku. Każdy przyjęty cios odbiera część zdrowia. Gdy wskaźnik samopoczucia spadnie do zera, postać wali się bez przytomności na ziemię, przegrywając rundę. Liczbę rund można ustawić samodzielnie, a ten, kto wyjdzie cało z większości starć, zostaje ostatecznym zwycięzcą. Osławionym elementem serii Mortal Kombat są tzw. fatality, czyli możliwość spektakularnego dobicia pokonanego już oponenta. W zależności od tego, kto jest egzekutorem, ofiara jest palona, rozrywana na sztuki lub nabijana na kolce.

W przeciwieństwie do poprzednich części serii Mortal Kombat 4 jest grą trójwymiarową. Oznacza to, że występujące na arenie postacie wojowników nie są płaskie, lecz zbudowane z wielokątów pokrytych teksturami. Dzięki temu

zabiegowi wyglądają one bardziej naturalnie. Zarówno występujące na polu walki obiekty, takie jak głazy czy gigantyczne czaszki, jak i same plansze są w pełni trójwymiarowe. Zawodnicy mogą się teraz poruszać nie tylko do przodu i do tyłu, ale również wykonać krok w głąb ringu lub w stronę ekranu. Te dodatkowe kierunki ruchu są szczególnie użyteczne, gdy trzeba wykonać unik przed lecącym pociskiem.

Podobnie jak wszystkie gry z serii Mortal Kombat, część czwarta w wielu krajach sprzedawana jest z zastrzeżeniem, że zawarte w niej sceny przemocy mogą źle wpłynąć na psychikę dzieci. Z walczących wojowników obficie tryska krew, kręgosłupy pękają jak zapałki, a dla przegranego nie ma litości.

Mortal Kombat 4

Typ gry:	symulator walki wręcz
Producent:	Midway
Dystrybutor:	LEM
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 133, 24 MB RAM, 25 MB miejsca na dysku, CD-ROM
Karty 3D:	Glide 3Dfx, Direct3D
Multiplayer:	dwóch graczy na jednym komputerze
Cena:	159 zł

Mortyr

Niezwykły sukces takich trójwymiarowych strzelanin, jak Doom, Duke Nukem 3D czy Quake spowodował pojawienie się dziesiątków mniej lub bardziej udanych naśladowców. Obecnie wyzwanie to podjęli polscy programiści z Corwin Software Studio.

Fabularnie Mortyr nawiązuje do praprzodka wszystkich trójwymiarowych strzelanin, wydanego w 1992 roku Wolfensteina 3D. Akcja toczy się w czasie drugiej wojny światowej, a gracz znowu wciela się w alianckiego agenta, tytułowego Mortyra, penetrującego z bronią w ręku hitlerowskie kazamaty. Wrażenie déjà vu odniesie nie tylko gracz, ale i postać, którą przyjdzie mu kierować. Nasz superbohater został bowiem wysłannikiem nie któregoś z alianckich wywiadów, lecz wojskowych kół z... XXI wieku! Stało się to możliwe dzięki wynalezieniu wehikułu czasu. Niestety, maszyna dostała się w niewłaściwe ręce i nasz śmiałek został wydelegowany w środek wojny z zadaniem odzyskania bezcennego urządzenia.

Do naprawy historii przystępujemy, wkraczając do wielkiego zamczyska, które faszyści zamienili w ośrodek badawczy. Forteca ma piętnaście podziemnych poziomów, a cel naszych poszukiwań umieszczony został oczywiście na najniższym. Po zrealizowaniu zadania trzeba przedzierać się z powrotem na powierzchnię, co wcale nie jest prostsze niż droga w dół. Po doliczeniu dodatkowych etapów czeka więc na nas ponad trzydzieści poziomów do eksploracji. Zwiedzanie średniowiecznego zabytku nie obędzie się bez przeszkód. Oprócz naukowców po korytarzach i salach kręcą się też wojskowi. Hitlerowscy żołnierze są zróżnicowani zarówno pod względem wyglądu i wyposażenia, jak i wzorców reakcji na różnorodne sytuacje. Pojawiający się niekiedy oficer gestapo jest najbardziej czujnym, bystrym i przebiegłym spośród oponentów, jacy staną nam na drodze. Na widok dywersanta nie będzie on wcale pędził do walki, lecz wycofa się, organizując z napotkanych żołnierzy grupę szturmową. Grenadier SS nie jest może bystry i szybki, ale za to potrafi obsługiwać ciężki karabin maszynowy MG-42, co skutecznie zniechęca do wdawania się z nim w dyskusje.

Pokonani wrogowie giną na bardzo różne sposoby, dzięki czemu nie ma wrażenia natykania się w kółko na tego samego, nieustannie zmartwychwstającego hitlerowca. Szkodzi im nie tylko strumień ołowiu z naszej broni, lecz również upadek z dużej wysokości, bliski kontakt z jeziorem pełnym kwasu, a nawet nadmiar czystej wody. Okazuje się, że szkolenie żołnierzy Wehrmachtu nie obejmowało pływania. Gdy któryś z nich wpadnie do wody, tapla się nieporadnie przez kilka sekund, a później tonie.

Niemcy nie podchodzą pod lufę jak bydło idące na rzeź, lecz wykazują inicjatywę w walce. Obiegają spory obszar, starając się zajść nas od tyłu. Są też zdolni do długiego pościgu, w czasie którego nie gubią się na najbliższym zwężeniu korytarza. Jeśli sytuacja przybiera wyjątkowo niekorzystny dla nich obrót i ponoszą duże straty, wycofują się, głośno wzywając pomocy. Wartownik, który pierwszy zauważy naszego herosa, strzałami i okrzykami stara się zwołać towarzyszy. Ranni wrogowie mogą zbierać porozrzucane tu i ówdzie apteczki i zbroje. Nie tylko regenerują dzięki temu siły, ale zmniejszają nasze szanse na skorzystanie z tych dobrodziejstw.

Świat gry nie składa się tylko i wyłącznie z labiryntu pomieszczeń i dziesiątków przeciwników. Akcja jednego z etapów rozgrywa się na sterowcu. Ponadto twórcy Mortyra niemało uwagi poświęcili klimatowi rozgrywki, dzięki czemu w trakcie wędrówki napotkać można sporo elementów nie związanych z wykonywanym zadaniem: w powietrzu krążą owady, po korytarzach biegają szczury, a spłoszone wystrzałem stado wron zrywa się do lotu.

Zastosowane rozwiązania graficzne robią wrażenie. Oprócz znanych z innych, podobnych produktów kolorowych świateł, rozmytych tekstur, błyszczących powierzchni i efektu mgły szczególnych doznań dostarcza dynamiczne oświetlenie. Płomienie wystrzałów i ogniste wybuchy są nie tylko źródłami światła, ale też cieni, które zmieniają się w zależności od położenia oświetlającego obiektu. Źródłem światła może być też woda, kwas lub lawa.

Zadbano ponadto o zróżnicowanie warunków atmosferycznych, w jakich odbywa się misja. W naszej wędrówce przez czas, przestrzeń i po trupach nie zawsze towarzyszyć nam będzie blask słońca. Niekiedy przyjdzie walczyć w deszczu, mgle lub śnieżycy. Ceną za te wszystkie efekty wizualne są wysokie wymagania sprzętowe – by uruchomić program, niezbędne jest posiadanie sprzętowego akceleratora grafiki przestrzennej, pracującego w standardzie Direct3D. Nawet wtedy jednak zabawy w najwyższej możliwej rozdzielczości (1024×768 punktów) z najbogatszymi dostępnymi teksturami zakosztują jedynie dumni posiadacze karty graficznej na magistrali AGP i ponad dwustu megabajtów pamięci operacyjnej.

Mortyr

Typ gry:	trójwymiarowa gra akcji
Producent:	Corwin Software Studio
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	karta graficzna z akcelelatorem 3D
Karty 3D:	zgodna z Direct 3D
Multiplayer:	LAN, Internet
Cena:	brak danych

Moto Racer 2

DEMO NA CD 1

Moto Racer to oczywiście nie jedyna symulacja wyścigów motorowych na peceta. Na rynku gier komputerowych pojawiło się w ostatnim czasie kilka innych podobnych produktów. Z pewnością jednak możemy ją zaliczyć do grupy najlepszych spośród nich. Nie ma tu elementów, które w wielu przypadkach po prostu przeszkadzają graczom w zabawie. Chodzi o takie szczegóły, jak uszkodzenia silnika, dokonywanie okresowej wymiany opon itp. Stąd też nie ma konieczności (ani możliwości) zaglądania do warsztatu naprawczego. Niektórzy użytkownicy uznają to zapewne za wadę programu. Ponieważ jednak jego autorzy skupili się na starannym dopracowaniu grafiki, w efekcie otrzymujemy produkt będący niezwykle realistyczną symulacją wyścigów, w której cała zabawa polega na kierowaniu wybranym modelem motocykla. Pozostaje nam więc czerpanie przyjemności z samej tylko jazdy.

Do wyboru mamy dwa typy motorów: superszybki ścigacz o niesamowitej mocy i wolniejszą, ale za to bardziej odporną na nierówności występujące na drodze, wersję motokrosową. Dostępnych jest osiem torów, po których możemy się ścigać. Mogłoby się wydawać, że to mało, jednak twórcy programu zadbali, aby przechodzenie do kolejnych etapów gry (torów) było odpowiednio utrudnione. Każdy z nich trzeba bowiem przejechać w jedną i drugą stronę, a następnie przy specjalnym trybie podglądu, w którym prowadzona przez nas maszyna jest widziana z lotu ptaka w znacznym pomniejszeniu. Dopiero po tym dostępna staje się możliwość jazdy na kolejnym torze. Kiedy przejedziemy wszystkie 32 trasy, możemy wybierać dowolny tor i typ wyścigu. Scenerie są dość różnorodne: od plaży, poprzez krajobrazy pokryte śniegiem, błotniste tereny pełne nierówności, aż po trasę z Murem Chińskim. Szata graficzna jest tu bardzo starannie dopracowana. Mknąc po szosach, mijamy zaparkowane ciężarówki, przydrożne tablice i wiele innych obiektów, a nad głową przelatują nam samoloty. Niestety, na początku, zanim szczęśliwie uda nam się przejechać przez wszystkie eliminacje, możemy trenować tylko na czterech trasach.

Sterowanie motocyklem wymaga niemałej wprawy. Należy więc bardzo uważać przy hamowaniu i zwiększaniu prędkości jazdy – nie należy tego robić zbyt gwałtownie. Dotyczy to przede wszystkim zakrętów. Jeżeli jednak zdarzy nam się nieco przeholować, z pewnością zarzuci nas, co z reguły kończy się nie najszczęśliwiej. Ważne jest przy tym rozpoznanie, po jakim terenie się jedzie. Do tego trzeba dobrać odpowiednią wersję motoru. Na nic się nie przyda prędkość ścigacza, gdy wyjedziemy na pełną nierówności trasę o błotnistym podłożu.

Posiadaczy karty akceleratora 3D zapewne ucieszy fakt, iż gra w pełni wykorzystuje możliwości dopalacza, którego zakup okazuje się bardzo uzasadniony. Nawet przy procesorze klasy Pentium taktowanym z częstotliwością 120 MHz komfort jazdy jest wtedy wysoki. Malownicze krajobrazy, dyskretnie towarzyszące pędzącym motocyklistom, zapierają dech w piersiach. Kiedy na prostym odcinku podniesiemy przednie koło maszyny, możemy lepiej przyjrzeć się niebu.

Domyślnie kamera ustawiona jest tuż za motorem. W początkowym etapie opanowywania tajników jazdy może to być bardzo pomocne. Dla bardziej zaawansowanych polecamy jednak widok z pozycji siedzącego na maszynie. Przy takim ustawieniu możemy być pewni mocnych przeżyć.

Wersja bez akceleratora, co nikogo nie powinno chyba dziwić, jest znacznie uboższa. Nagle znika urzekająca płynność, a my już nie mkniemy, a raczej „skaczemy" po drodze. Nie czujemy również prędkości, która przy zainstalowanym akceleratorze 3D sprawia tyle przyjemności. Istnieje oczywiście możliwość wyłączenia niektórych efektów i zmniejszenia rozdzielczości, ale to już nie to samo.

Trudno bowiem porównywać przeciwników prezentowanych w rozdzielczości 800x600 pikseli z ledwo rozpoznawalnymi postaciami o niewyraźnych rysach. Zanim więc zdecydujemy się na zakup tej gry, a nie dysponujemy akceleratorem graficznym, powinniśmy najpierw zaopatrzyć się w wersję demonstracyjną. Przekonamy się wówczas, czy rzeczywiście jest sens uruchamiać tę grę na posiadanym przez nas pececie.

Do mocnych stron programu nie możemy jednak zaliczyć oprawy dźwiękowej. Jedyne, co w niej słychać, to monotonny pomruk silników motocykli, którym tylko od czasu do czasu towarzyszą pojedyncze odgłosy natury. Byłoby znacznie przyjemniej, gdyby z silników wydobywał się dźwięk o różnej barwie w zależności na przykład od tego, jakie miejsce właśnie mijamy.

W Moto Racera może grać kilka osób. Do dyspozycji mamy opcje lokalnej sieci, połączenia szeregowego, a także możliwość grania przez Internet. Ta ostatnia jest szczególnie obiecująca i ciekawa.

Moto Racer 2

Typ gry:	symulacja wyścigów samochodowych
Producent:	Delphine Software
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Windows 95/98, Playstation
Wymagania:	Pentium 233, 32 MB RAM, karta graficzna 2 MB (zalecany 3Dfx), karta dźwiękowa zgodna z DirectSound, CD-ROM, DirectX 6
Karty 3D:	zalecany Voodoo2
Multiplayer:	LAN, Internet, modem, kabel
Cena:	brak danych

Myth: The Fallen Lords

DEMO NA CD 3

Firmy produkujące gry komputerowe, określane mianem strategii czasu rzeczywistego lub z angielskiego RTS, przyzwyczaiły nas do pewnej monotonii. Od czasu Duny 2 i Command&Conquer niewiele zmieniło się w świecie biegających, fruwających i jeżdżących po ekranie monitora oddziałów, usiłujących za wszelką cenę unicestwić przeciwnika. Pewną odmianę oferuje nam firma Bungie, prezentując swoją produkcję pod tytułem Myth: The Fallen Lords.

Myth to opowieść o zagubionym w czasie i przestrzeni świecie fantasy, który nawiedziła plaga upiorów pod wodzą tytułowych Upadłych Władców. Armia ciemności, dysponująca nadnaturalnymi zdolnościami, zaczęła podbijać państwo za państwem, obracając zamożne grody w skrawki spalonej ziemi. Ostatnia ostoja wolności, Madrigal, prowadzi rozpaczliwą walkę z przeważającymi siłami wroga. Jeżeli jesteś wystarczająco sprytny i odważny, aby stawić czoło siłom zła, obejmij dowodzenie nad oddziałami Madrigal i poprowadź je drogą zwycięstwa i nadziei.

The Fallen Lords to gra proponująca wiele innowacji w porównaniu z typowymi strategiami czasu rzeczywistego. Przede wszystkim wyeliminowano całkowicie wątek ekonomiczny. Nie musimy rozpraszać uwagi na jednoczesną walkę i wydobywanie cennego kruszcu bądź innego dobra naturalnego. Z drugiej strony w tej grze niemożliwe jest stosowanie taktyki budowania przewagi liczebnej nad

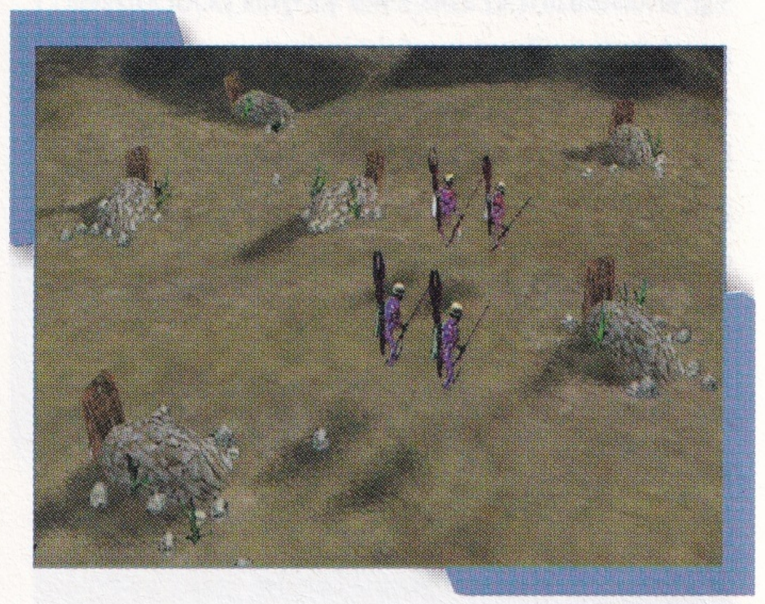
Castualty.

wrogiem. Tu dowodzimy od początku każdej misji określoną liczbą wojowników i muszą nam oni wystarczyć do wykonania zadania. Zwłaszcza że jest to czasami bardzo trudne, gdyż wróg dysponuje zawsze przewagą liczebną. Narzuca to konieczność prowadzenia walki podjazdowej, wciągania przeciwnika w zasadzki, przekradania się poza zasięgiem wzroku jego oddziałów. Zadanie to ułatwia teren, który jest w Myth: The Fallen Lords w pełni trójwymiarowy. Oznacza to, że nasi wojownicy mogą się skryć w pobliskim lesie, co ochroni ich nieco przed atakiem wrogich oszczepników. Łuczników natomiast lepiej jest ustawić na wzniesieniu, gdyż zwiększy to zasięg ich strzału, a i wróg będzie się musiał nieźle napocić, aby zdobyć bronioną przez nas górkę.

Nasze jednostki składają się z różnego rodzaju żołnierzy. Będziemy więc mieli do czynienia z rycerzami uzbrojonymi w miecze, krasnoludami miotającymi granaty, łucznikami, wędrowcami o uzdrowicielskich zdolnościach. W skład naszych oddziałów może wejść nawet mag potrafiący na odległość pokonać przeciwnika. Nie należy cieszyć się przedwcześnie, gdyż nasi wrogowie dysponują zupełnie podobnym arsenałem, tyle że odpowiednio liczebniejszym.

Każda misja poprzedzona jest szczegółowym wprowadzeniem. Gracz ma ściśle określone zadanie, którym nie zawsze jest unicestwienie wroga. Często sukces gwarantuje obrona określonego punktu, zabicie tej a nie innej postaci lub zdobycie proporca zatkniętego na pagórku bronionym zaciekle przez całe hordy wrogów. Niejednokrotnie najbardziej opłacalnym wyjściem jest zmylenie wroga, zamarkowanie ataku czy przemknięcie się niepostrzeżenie obok przedniej straży przeciwnika. Czasem konieczne jest dokonanie trudnego wyboru i chłodnej kalkulacji zarazem. Zdarza się, że należy poświęcić część oddziału tylko po to, aby jeden z rycerzy mógł ostatnim tchem dotrzeć do celu misji.

Gra toczy się w ponurych, ciemnych sceneriach, z reguły w półmroku, wśród padającego deszczu lub śniegu. Potęguje to wrażenie zagrożenia i beznadziejności sytuacji, zwłaszcza w momencie, gdy z wszechobecnej mgły wyłaniają się zombie, ghoule i innego typu nieprzyjemne kreatury. Niesamowitego uroku dodaje grze dobrze dobrana, mroczna muzyka. Przy tworzeniu gry wykorzystano efekty udostępniane przez akceleratory 3Dfx. Rendering programowy daje jednak w przypadku The Fallen Lords nadspodziewanie dobre efekty. Posiadacze kart akceleratorów ujrzą na ekranach grafikę lepszej ja-



kości niż w przypadku użycia zwykłej karty graficznej, jednak w obu sytuacjach wybuchy są realistyczne i pozostawiają po sobie ślady w postaci osmalonych wykrotów, a w miejscach bardziej zajadłych potyczek widnieją stosy trupów i kałuże krwi.

Ciekawie rozwiązano problem sterowania grą. Możemy mianowicie oglądać pole bitwy z dowolnej strony. Pozwalają na to komendy powodujące dwa rodzaje rotacji (z różnymi punktami zaczepienia) oraz opcja przybliżania i oddalania kamery względem powierzchni mapy. Ponadto oddziały można automatycznie formować w predefiniowany szyk, na przykład liniowy, kwadrat itd.

Myth: The Fallen Lords jest grą bardzo szczególną. Każdy wojownik biorący udział w bitwie ma swoje imię i własną historię. Powoduje to, iż nie kierujemy już bezimiennym tłumem, lecz oddziałem złożonym z żywych ludzi, z których każdy jest oddzielną osobowością. Jest to kolejna cecha, odróżniająca tę grę od wszystkich, które powstały dotychczas.

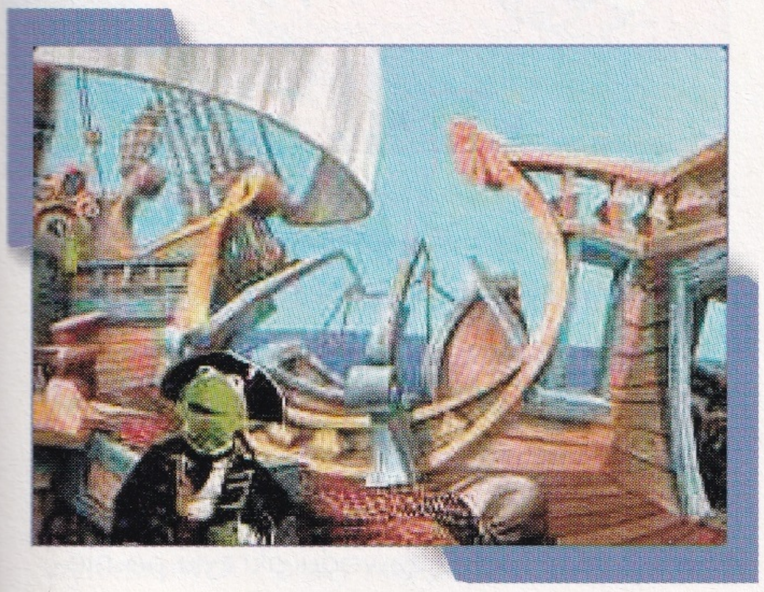
Myth: The Fallen Lords

Typ gry:	RTS
Producent:	Bungie
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	486, 16 MB RAM, 80 MB miejsca na dysku, DirectX
Karty 3D:	zgodne z OpenGL
Multiplayer:	kabel, modem, TCP/IP, Internet
Cena:	165 zł

Muppet Treasure Island

Wszystkie dzieci znają postacie występujące w Muppet Show. Bohaterowie ci wzięli udział w grze stworzonej przez programistów firmy Activision, opowiadającej o skarbie ukrytym na Wyspie Muppetów. Nawiązano w ten sposób do filmu opartego na klasycznej powieści R. L. Stevensona pt. „Wyspa skarbów".

Gra jest przeznaczona zarówno dla dzieci, jak i dla ich rodziców. I jednym, i dla drugim zaproponowano bowiem coś ciekawego. Będziemy odkrywać zagubione miasta, walczyć z piratami i przeżywać mnóstwo innych, równie wspaniałych przygód. Przede wszystkim zaś postaramy się odnaleźć skarby zakopane na tytułowej wyspie. A to zadanie niełatwe...



Wcielamy się w postać Hawkinsa, który zajmuje się obecnie odkrywaniem zagubionych wysp, znajdujących się w różnych zakątkach oceanów. Nasz bohater poszukuje legendarnej Wyspy Skarbów, zwiedzając wiele miejsc i biorąc udział w różnych grach. Musi się jednak pospieszyć, gdyż na skarb mają też ochotę krążący po okolicy piraci.

Kluczem do sukcesu jest odnalezienie w każdym z odwiedzonych światów magicznego kamienia, który pomoże nam w wypełnieniu zadania. W zabawie pomaga nam narrator, papuga o imieniu Stevenson. Spotkamy na swojej drodze wiele Muppetów, na przykład Kapitana Kermita czy też Miss Piggy w roli Benjamina Gunna.

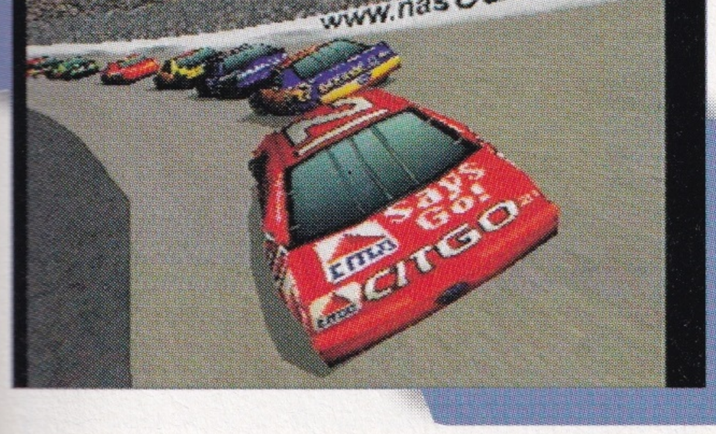
Interfejs użytkownika jest na tyle prosty, aby poradził sobie z nim pięciolatek. Użyteczne przedmioty są podświetlane, gdy wskażemy je myszką, a wszystkich potrzebnych czynności nauczy nas papuga-przewodnik. Nie oznacza to jednak, że gra okaże się nudna dla nieco starszych użytkowników. Wręcz przeciwnie, 800 scen z Muppetami w roli głównej gwarantuje dobrą zabawę całej rodzinie.

Legacy of Time

Typ gry:	przygodowa
Producent:	Activisiont
Dystrybutor:	LEM
Platforma:	Windows 95, MacOS
Wymagania:	486 DX2/66, 8 MB RAM, 35 MB miejsca na dysku, CD-ROM 2×
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	brak
Cena:	49 zł

NASCAR 99

Symulatory wyścigów samochodowych są popularne na całym świecie. Nie należy też spodziewać się zmiany tej sytuacji, zwłaszcza w czasach, w których samochód osobowy jest najbardziej powszechnym środkiem transportu. Dlatego też programowi NASCAR 99, najnowszemu symulatorowi firmy Electronic Arts przeznaczonemu na konsole Playstation, można wróżyć spore powodzenie na rynku gier komputerowych.



Gracz ma do dyspozycji trzy samochody: Pontiaca, Chevroleta lub Forda. Mogą one występować w kilku odmianach, w zależności od zespołu, który będziemy reprezentować. Szczegółowych modyfikacji konfiguracji pojazdu możemy zresztą dokonywać samodzielnie przed każdym wyścigiem. Ustawiamy praktycznie wszystkie parametry prowadzonego pojazdu. Da się zmienić ciśnienie powietrza w oponach, co wpływa zarówno na ich zużywanie, jak i na przyczepność samochodu do jezdni. Kluczową dla przebiegu wyścigu sprawą jest też ustawienie spoilerów. W wyścigach NASCAR, w których dominują owalne tory, często warto przesunąć środek ciężkości pojazdu na lewą stronę, gdyż lewe zakręty są na takich torach znacznie częstsze.

Bardzo istotną rzeczą jest odpowiednie dobranie stopni przełożeń skrzyni biegów. Zestopniowanie skrzyni, zależnie od rodzaju toru, wpływa na osiągane przez naszą maszynę przyspieszenia i prędkość maksymalną.

Specjaliści z Electronic Arts postarali się o znakomitą oprawę graficzną gry. Tory są przedstawione ze szczegółami, podobnie jak same pojazdy biorące udział w wyścigu.

Trasy są poprawnie odwzorowane w stosunku do oryginałów. Samochody, zwłaszcza po ustawieniu wysokiego stopnia realizmu, zachowują się na asfalcie toru jak rasowe wyścigówki. Nie pozostaje więc nic innego, jak tylko usiąść za kierownicą jednego z samochodów i dać się wciągnąć w wir karuzeli NASCAR.

NASCAR 99

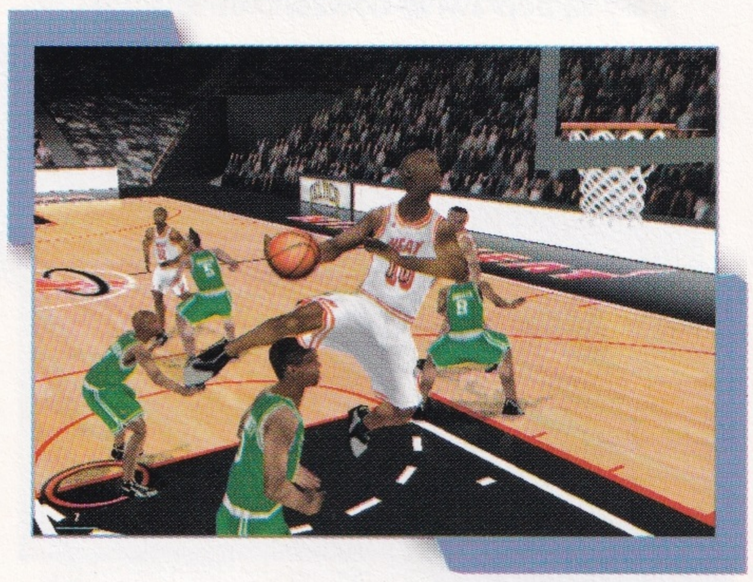
Typ gry:	symulacja wyścigów samochodowych
Producent:	Electronic Arts
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Playstation
Wymagania:	nie dotyczy
Karty 3D:	nie dotyczy
Multiplayer:	tak (2)
Cena:	brak danych

NBA Live 99

Od kilku lat firma Electronic Arts przoduje w wydawaniu najlepszych sportowych symulacji. Kolejne edycje gier poświęconych hokejowi, koszykówce czy piłce nożnej znane są fanom sportu i komputerów na całym świecie.

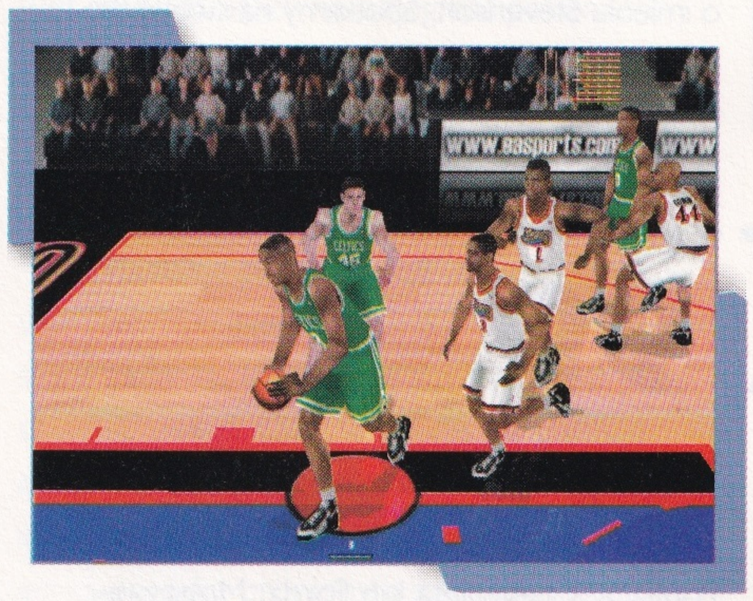
Najnowsza produkcja EA Sports (bo tak dokładnie nazywa się oddział koncernu wydający gry sportowe) to, wydany w polskiej wersji językowej, NBA Live 99. To z pewnością uczta dla wszystkich fanów koszykówki w najlepszym wydaniu, czyli rozgrywek najsławniejszej ligi na świecie – National Basketball Association. W porównaniu z poprzednimi wersjami uwagę zwraca przede wszystkim dopracowana oprawa graficzna. Dotyczy to zwłaszcza podobizn zawodników występujących na parkiecie. Stopień odwzorowania jest tak duży, że bez problemu rozpoznamy w nich gwiazdy NBA. Autorzy zadbali dodatkowo, aby postaci nie tylko wyglądały tak samo, ale również mówiły głosami prawdziwych koszykarzy. Ruchy graczy są przy tym bardzo płynne, wręcz filmowej jakości. Szczególnie dobrze widać to podczas efektownych wsadów piłki do kosza.

Ulepszona grafika nie dotyczy oczywiście tylko postaci. W najnowszej edycji NBA Live wprowadzono bowiem efekty świetlne generowane w czasie rzeczywistym, co znacznie podniosło stopień realizmu całej



gry. Co więcej, zmieniono także sposób prowadzenia kamery, dzięki czemu mecz przypomina teraz nieco transmisje meczów koszykówki w telewizji.

Uwagę należy zwrócić na nowy engine, który znacznie poprawia sztuczną inteligencję komputera. Jest on dzięki temu zdolny do stawienia nam czoła w stopniu niepo-

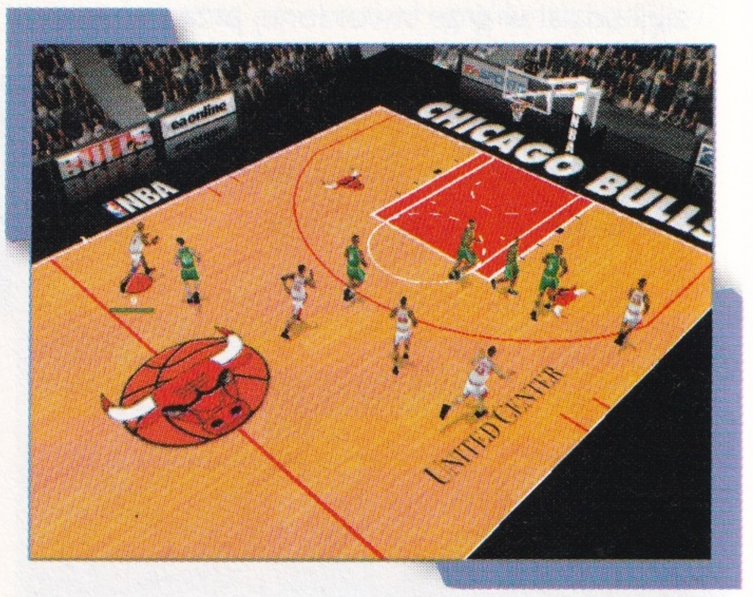


równywalnym z wcześniejszymi wersjami tej symulacji. Polega to przede wszystkim na usamodzielnieniu się poszczególnych graczy wchodzących w skład drużyny przeciwnej. Nie jest więc już możliwa taka sytuacja, aby atakował nas jeden zawodnik, podczas gdy reszta stoi w bezruchu lub bezsensownie biega w kółko. Tutaj mamy do czynienia z podziałem ról – zamiast indywidualnych pojedynków możemy spotkać się ze sprawnie zorganizowaną obroną, gdzie poszczególni koszykarze z przeciwnej drużyny wypełniają ściśle określone zadania.

W NBA Live 99 możemy wystąpić w roli gracza lub menedżera. W tym pierwszym przypadku koncentrujemy się przede wszystkim na samej grze. Musimy więc opanować odpowiednią „klawiszologię" i nauczyć się rzutów, zwodów, bloków oraz dokładnych podań.

W trybie General Manager zajmujemy się głównie prowadzeniem zespołu. Zasiadamy wtedy za biurkiem i ustalamy skład ligi, przeprowadzamy losowanie i przystępujemy do rozgrywek. Mamy też pełny wgląd w NBA Draft, czyli ranking najzdolniejszych graczy drużyn uniwersyteckich, którzy mogliby zasilić profesjonalne zespoły. Warto zwrócić uwagę na tę listę, gdyż może się okazać, że dzięki niej dokonamy znacznego wzmocnienia naszego teamu.

W symulacji skorzystać możemy z jednej z drużyn występujących w NBA lub utworzyć własny zespół – wystarczy wówczas skorzystać z opcji Custom Team. Naszym zadaniem będzie też modyfikowanie składu, a więc werbowanie nowych i zwalnianie starych zawodników. Do naszej dyspozycji



pozostaje ponad 300 koszykarzy z ligi NBA, ale ściągnięcie sław do własnego teamu nie będzie łatwą sprawą. Jeżeli jednak tego dokonamy, zabawa będzie przednia – koszykarze nie tylko grają, ale również dowcipkują między sobą, cieszą się po zdobyciu punktów i wydają pełne zawodu okrzyki po niecelnym rzucie. To samo dzieje się oczywiście na widowni, która niezwykle gorąco dopinguje swoich ulubieńców, dając upust energii. Wystarczy więc, że podkręcimy głośniki, a poczujemy wspaniałą atmosferę panującą na amerykańskich widowniach.

Niewątpliwą atrakcją jest znakomita grafika, zwłaszcza jeżeli gramy ze wsparciem akceleratora 3Dfx. Bez tego urządzenia gra straci wiele ze swojego uroku. Wielbiciele ligi NBA z pewnością zwrócą także uwagę na fakt, iż wszystkie spotkania komentują niezwykle barwnie sprawozdawcy stacji TNT. W ten sposób zmagania zawodników na parkiecie nabierają cech realizmu i niepowtarzalnej atmosfery.

NBA Live 99

Typ gry:	symulacja sportowa
Producent:	Electronic Arts Sports
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 166, 24 MB RAM, CD-ROM 4x, karta dźwiękowa SoundBlaster lub zgodna, mysz lub joystick
Karty 3D:	zgodne z OpenGL
Multiplayer:	8 osób w sieci lokalnej lub Internecie
Cena:	brak danych

Need For Speed III

DEMO NA CD 1

Need For Speed jest jednym z najbardziej znanych symulatorów jazdy samochodem. Już pierwsza część gry wyróżniała się znakomitą jak na owe czasy grafiką, realizmem symulacji i bogactwem dodatkowych opcji. Część druga serii, NFS II, okazała się udaną kontynuacją pierwowzoru. Jej wadą była jedynie niepełna obsługa zyskujących na popularności akceleratorów 3Dfx, dodana dopiero w wersji NFS II E. Niedociągnięcie to zostało w pełni poprawione w najnowszym wydaniu popularnej gry, której pełna nazwa brzmi Need For Speed III – Hot Pursuit.

Dokonane w stosunku do poprzedniej wersji zmiany nie ograniczają się jednak tylko do usprawnienia obsługi akceleratorów. Dodano także kilka interesujących możliwości, zmieniono zestaw dostępnych tras i pojazdów, jednym słowem, stworzono praktycznie zupełnie nowy produkt, nie zapominając o doświadczeniach wyniesionych z pracy nad poprzednimi grami.

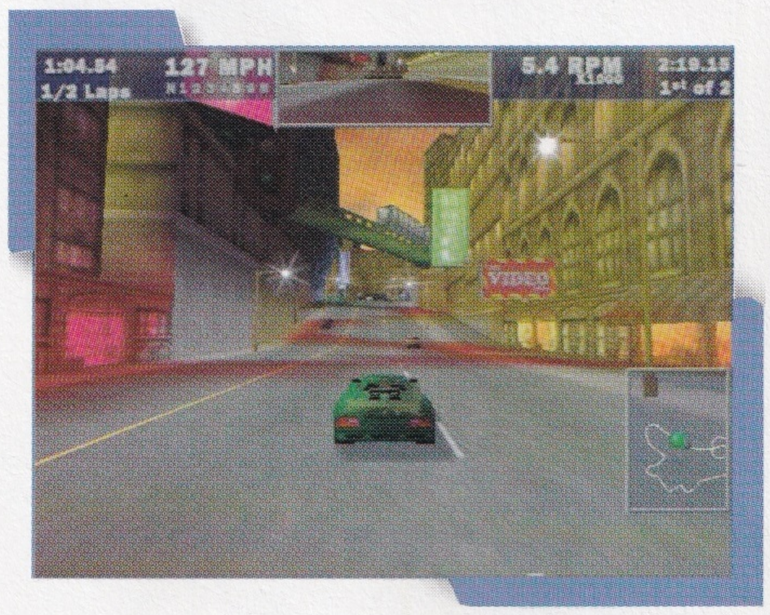
NFS III pozwala nam na wybór kilku podstawowych odmian zabawy. Pierwsza z nich

to wyścig po wybranej trasie z siedmioma przeciwnikami. Niektóre samochody i trasy są przy tym dostępne dopiero po osiągnięciu pewnych sukcesów w grze. Opcja Knockout umożliwia odbycie siedmiu kolejnych wyścigów w towarzystwie przeciwników, przy czym po każdej turze odpada najsłabszy kierowca. W ostatnim wyścigu bierze udział tylko dwóch zawodników, jeśli oczywiście dotrwamy do tego etapu. Tournament jest zabawą polegającą również na przejechaniu dziewięciu torów, tym razem wygrywa jednak zawodnik, który zdobędzie w sumie najwięcej punktów.

Ciekawostką tej edycji Need For Speed jest opcja Hot Pursuit. Po jej wybraniu możemy się ścigać na wybranej trasie z jednym przeciwnikiem, w swobodnej jeździe przeszkadza nam jednak znacznie policja. Samochody z „kogutami" na dachu wkraczają do akcji, gdy przekroczymy dozwoloną na danym odcinku toru prędkość, co nie jest wcale trudne, zważywszy na założenie przyświecające całej zabawie. Kierowcy policyjnych samochodów nie jeżdżą wprawdzie najlepiej, po pewnym czasie jest ich jednak zazwyczaj kilku. Ponadto nie stosują się do zasad drogowego fair play, zajeżdżając brutalnie drogę i używając kolczatek. Pierwsze dwa popełnione przez nas wykroczenia karane są mandatami, trzecia udana próba zatrzymania przez policję kończy się jednak za kratkami. Kiedy znuży nas już uciekanie przed samochodami wyposażonymi w wyjące do znudzenia syreny, możemy sami wsiąść do samochodu określanego jako Pursuit Corvette. Jest to ni mniej, ni więcej, jak tylko czarno-biały policyjny Chevrolet Corvette. Teraz ze ściganego przeistaczamy się w łowcę. Naszym zadaniem jest zatrzymanie wszystkich łamiących przepisy kierowców i zaproponowanie im mandatów lub, w krańcowych przypadkach, aresztowanie ich. Do dyspozycji mamy własne umiejętności oraz kolczatkę (spike strip). W miarę nabierania wprawy i osiągania kolejnych sukcesów w służbie na rzecz bezpieczeństwa na drogach publicznych możemy zasłużyć sobie na lepszy samochód, taki jak El Nino lub Lamborghini Diablo SV.

Podobnie jak w poprzedniej wersji gry, również w NFS III istnieje opcja pozwalająca na grę dwuosobową z wykorzystaniem jednego komputera. Ekran jest wtedy podzielony poziomo na dwie części, po jednej dla każdego gracza. Nie jest to może zbyt wygodne, jednak w przypadku wykorzystania klawiatury i joysticka lub dwóch manipulatorów daje szansę prawdziwego współzawodnictwa w przypadku, gdy nie dysponujemy dwoma komputerami połączonymi w sieć.

Jedną z mocniejszych stron gry jest jej oprawa graficzna. Dzięki wszechstronnemu wykorzystaniu efektów graficznych, dostępnych za pośrednictwem kart 3Dfx, dysponujemy sporym zestawem dodatkowych funkcji, umożliwiających dopasowanie wyglądu programu do naszych oczekiwań, a także do wydajności maszyny. Możemy nie tylko podwyższać lub obniżać jakość wyświetlanych na ekranie elementów, takich jak horyzont, lakier samochodu bądź otoczenie. Dostępna jest również opcja pozwalająca na dość dowolne kształtowanie ekranu ukazującego się w trakcie gry, a dokładniej na przesuwanie jego poszczególnych elementów, na przykład mapy, lusterka czy spisu pozostałych zawodników biorących udział w zabawie. Pewnym utrudnieniem w przypadku używania



uboższych wersji akceleratorów graficznych jest brak wyświetlania kokpitu samochodu podczas jazdy w widoku z wnętrza kabiny kierowcy.

Dodatkowym urozmaiceniem zabawy jest fakt, że na serwerze firmy Electronic Arts, pod adresem *http://www.needforspeed.com/ Cars.asp*, znajdziemy modele zupełnie nowych lub poprawionych samochodów, których możemy użyć w grze. Można przy tym spodziewać się stałego pojawiania się nowych propozycji w tym zakresie, gdyż popularność gry zdaje się rosnąć. Nie należy również zapominać o samodzielnym tuningu każdego z dostępnych w grze pojazdów. W zależności od upodobań i chwilowych potrzeb, wynikających z charakterystyki wybranej trasy, możemy pokusić się o modyfikację takich elementów samochodu, jak zawieszenie, hamulce lub przełożenia poszczególnych biegów.

Need For Speed III

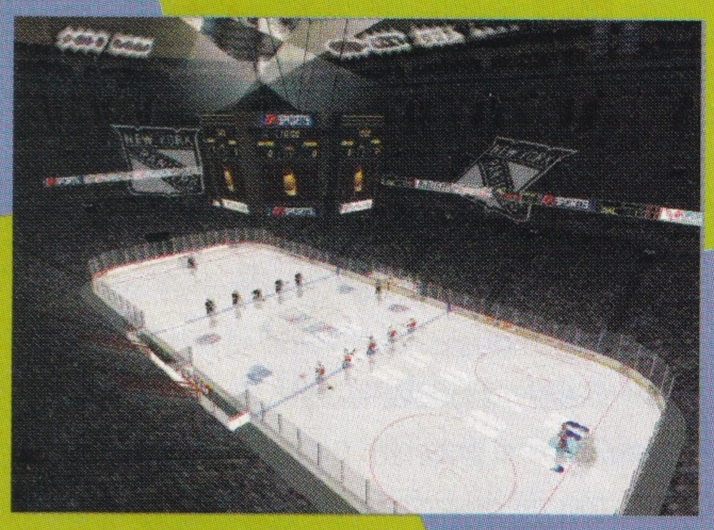
Typ gry:	symulacja jazdy samochodem
Producent:	Electronic Arts
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Windows 95/98, Playstation
Wymagania:	Pentium 166, 16 MB RAM, karta graficzna 4 MB lub akcelerator 3Dfx, DirectX 5.0, napęd CD-ROM 2x, karta dźwiękowa zgodna z SoundBlaster, 85 MB na dysku twardym
Karty 3D:	zgodne z OpenGL
Multiplayer:	modem, LAN, Internet
Cena:	brak danych

NHL 99

DEMO NA CD 3

Żaden inny producent gier komputerowych nie kładzie takiego nacisku na symulacje sportowe, jak czyni to Electronic Arts. Firma ta od 1995 roku konsekwentnie wypuszcza na rynek kolejne wersje gier, zaspokajając potrzeby skomputeryzowanych fanów piłki nożnej, koszykówki i hokeja. Symulacja hokeja na lodzie o nazwie NHL to konsekwentnie rozwijana i wciąż ulepszana gra. Obecna edycja NHL 99 nie zawiera, co prawda, radykalnych zmian w stosunku do poprzedniej wersji, jednak znawcy tego sportu, jak i posiadacze odpowiedniego sprzętu z pewnością będą zadowoleni z modyfikacji wprowadzonych tym razem.

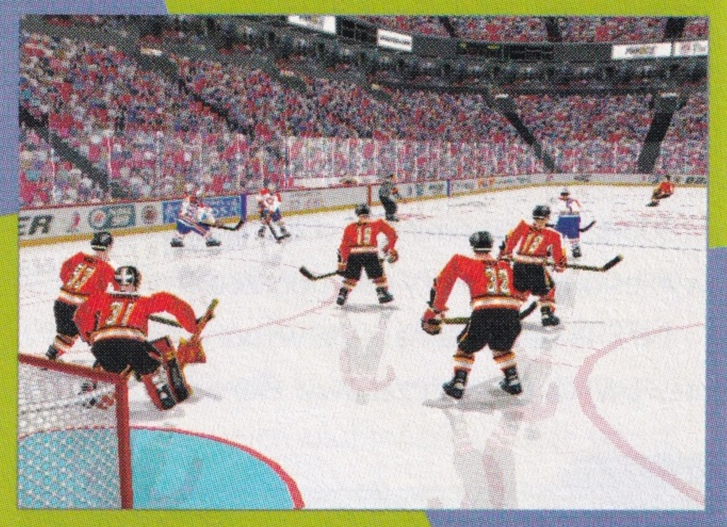
NHL 99 to niezwykle realistyczna symulacja hokeja. Przede wszystkim została opracowana na bazie aktualnych informacji o legendarnej lidze hokejowej NHL. Kiedy więc uruchomimy program, na lód wyjadą zawodnicy o nazwi-



skach prawdziwych hokeistów. Są do nich niezwykle podobni również pod względem umiejętności i cech charakteru. Są to czynniki decydujące o tym, w jaki sposób zachowują się na tafli lodu, jak szybko się męczą, czy są agresywni, czy raczej spokojni itd. Co prawda, gra nosi nazwę NHL, lecz wśród wszystkich drużyn występujących w tej lidze, w sumie 27, znajdziemy również 18 najlepszych zespołów narodowych, wśród których nie zabrakło Polski. Jest to jednak istotne wyłącznie dla tych użytkowników, którzy pragną rozgrywać emocjonujące pojedynki między największymi w świecie hokeja. Największa frajdę gwarantuje bowiem olbrzymia elastyczność programu pod względem możliwości przebudowy i modyfikacji istniejących już drużyn i zawodników. Gra w wersji 99 została wyposażona w liczbę opcji przyprawiającą o zawrót głowy. Praktycznie możemy tu zmienić każdy parametr dowolnego zawodnika, począwszy od wyglądu – wysokość, waga, typ twarzy, poprzez umiejętności i takie cechy, jak: predyspozycje dotyczące typu uderzenia kijem podczas oddawania strzału na bramkę, szybkość i siła uderzenia, szybkość jazdy, przyspieszenie, balans ciałem, podawanie i przyjmowanie podań od innych zawodników, wytrzymałość, stopień agresji oraz uwarunkowania dotyczące nastawienia zawodnika do gry, to znaczy, czy gra defensywnie, czy raczej ofensywnie. Autorzy programu nie zapomnieli też o tak oczywistych parametrach, jak imię, nazwisko, numer oraz pozycja, na której każdy zawodnik występuje na lodzie. Nie koniec jednak na tym. W grze istnieje możliwość nie tylko redefiniowania parametrów istniejących zawodników, lecz również tworzenia własnych. Po wybraniu odpowiedniej opcji określamy wszystkie wymienione wyżej wartości i zapisujemy dokonane zmiany.

Twórcy NHL 99 pomyśleli także o możliwości tworzenia własnej drużyny. Możemy to zrobić na bazie istniejących już zawodników, na przykład wybierając największe gwiazdy z bardziej znanych drużyn. Jeśli mają to być zawodnicy zawodowej ligi NHL, możemy wykorzystać do tego celu listę rankingową, na której znajdziemy wszystkich hokeistów posortowanych według wybranych kryteriów. Możemy też wybrać najlepszą obecnie drużynę tej ligi i jedynie zmodyfikować kilka parametrów występujących w jej składzie zawodników. Ranking bazuje na wynikach uzyskanych przez zespoły w ostatnich rozgrywkach play-off, w lidze Division, Konferencji Wschodniej, Zachodniej itd. Zanim zdecydujemy się na utworzenie własnej ligi, możemy porównać ze sobą wybrane zespoły. Służy do tego oddzielne okno programu. Bardziej leniwym pozostaje wzięcie udziału w rozgrywkach gotowych lig przygotowanych przez autorów NHL 99, w grach play-off bądź po prostu zdecydowanie się na pojedynki między wybranymi drużynami.

Najnowsze wydania symulacji sportowych w coraz większym stopniu zaczynają przypominać menedżery, czyli gry, w których przeobrażamy się trenera drużyny piłkarskiej lub hokejowej. Podobnie wygląda to w przypadku NHL 99. Możliwości w zakresie zarządzania strategią i ustawieniem graczy w każdym meczu są tu ogromne. Możemy wymieniać zawodników występujących w wybranym przez nas zespole na grających na przykład w lidze NHL. W ten sposób powstaje możliwość umieszczenia w składzie Polski kilku graczy ze Szwecji czy Kanady. Dodać jednak należy, że pełne możliwości w zakresie zarządzania drużyną są udostępniane dopiero wtedy, gdy wybierzemy poziom trudności gry wyższy niż początkowy. Kiedy będziemy modyfikować ustawienie linii ataku czy obrony, na ekranie pojawi się animowana symulacja – kilku za-



wodników realizujących nasze założenia strategiczne i taktyczne.

W NHL 99 możemy też dowolnie definiować klawisze sterujące grą, co zapewne ucieszy wielu użytkowników. Ponadto posiadacze słabszego sprzętu będą mogli skorzystać z software'owej obsługi grafiki 3D. W zależności od zdefiniowanych ustawień wyświetlania na tafli lodu mogą pojawić się cienie zawodników, a w miarę upływu czasu na lodzie powstaną rysy od łyżew.

NHL 99	
Typ gry:	symulacja sportowa
Producent:	Electronic Arts
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 166, 16 MB RAM, karta graficzna 1 MB zgodna z DirectDraw, (zalecany 3Dfx), karta dźwiękowa zgodna z DirectSound, CD-ROM 4x, DirectX 6
Karty 3D:	3Dfx Voodoo Graphics, Voodoo Rush, Voodoo 2, Riva 128
Multiplayer:	LAN, Internet, kabel szeregowy, modem
Cena:	brak danych

Nightmare Creatures

DEMO NA CD 1

W latach 1666 i 1834 w Londynie wybuchły dwa wielkie pożary, które strawiły sporą część miasta. Początkowo nic nie wskazywało na to, że cokolwiek mogłoby je ze sobą łączyć. Z biegiem czasu zaczęto jednak odkrywać dowody świadczące o wspólnej genezie obu wydarzeń. Co więcej, zbierane na różne sposoby informacje okazały się co najmniej zdumiewające.

W Londynie działało w XVII wieku tajne stowarzyszenie, którego członkowie nazwali się Bractwem Hekate. Zapragnęło ono panowania nad miastem, a następnie nad całym światem. Drogą do władzy miało być stworzenie rasy dysponującej nadnaturalnymi zdolnościami. Pod pozorem badań naukowych Bractwo prowadziło tajne eksperymenty na wykradanych z cmentarzy zwłokach ludzkich. Celem badań było wyselekcjonowanie substancji, która przeistaczałaby człowieka w istotę o nadnaturalnych zdolnościach.

Przeprowadzane próby kończyły się z reguły opłakanymi rezultatami. Zarażeni substancją ludzie przeistaczali się w groteskowe, agresywne potwo-

ry. Mimo to Bractwo podjęło szalony plan wykorzystania wynalezionego środka do przejęcia kontroli w mieście. Tajemniczym specyfikiem miałaby zostać skażona woda pitna, dzięki czemu mieszkańcy Londynu zostaliby przemienieni w człekokształtne stwory, posłuszne rozkazom członków Bractwa.

Zamiary grupki opętanych żądzą władzy ludzi zostały udaremnione przez pisarza Samuela Pepysa, który przeniknął w szeregi Bractwa w roku 1660. Człowiek ten, zaniepokojony ogarniającym członków Hekate zbiorowym szaleństwem, postanowił zapobiec planowanej przez nich akcji. W zimową noc 1666 roku Pepys podpalił kryptę znajdującą się pod magazynem w dokach św. Katarzyny, unicestwiając zebranych tam wówczas członków Bractwa oraz cały ich dorobek, włącznie z notatkami dotyczącymi poszukiwanej substancji. Płomienie rozprzestrzeniły się jednak na miasto, będąc początkiem wielkiego pożaru. O Bractwie Hekate zaginąłby wszelki słuch, gdyby nie dzienniki Pepysa, opisujące dokładnie wszystkie jego przeżycia.

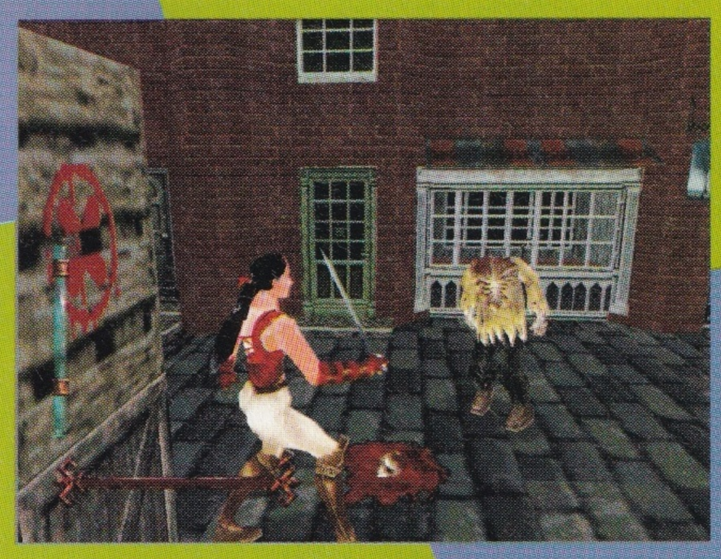
Prawie 170 lat później w Londynie rozprzestrzenia się dziwna zaraza, której skutki objawiają się straszliwymi mutacjami kończyn i twarzy. Zarażeni ludzie kryją się w kanałach i zaułkach miasta. W tym samym czasie ksiądz Ignatius Blackward, ekspert w dziedzinie nauk okultystycznych i czarnej magii, znajduje na progu swego domu tajemniczą księgę w oprawie z czarnej skóry. Udaje mu się rozszyfrować jej fragment i, zaniepokojony, wysyła ją do swojego przyjaciela z Nowego Orleanu, Jeana F., będącego autorytetem w dziedzinie immunologii. Okazuje się bowiem, że książka zawiera dzienniki XVII-wiecznego pisarza Samuela Pepysa.

Po przeanalizowaniu treści pamiętników doktor F. wyrusza niezwłocznie do Londynu w towarzystwie swojej córki Nadii. Zostaje jednak zamordowany w tajemniczych okolicznościach jeszcze przed spotkaniem z Ignatiusem. Jednocześnie ginie dziennik Pepysa, zawierający tajemniczą formułę chemiczną. Na pogrzebie doktora F. Nadia otrzymuje dziwną wiadomość od nieznajomego w czarnej sutannie. Brzmi ona następująco: „Adam Crowley, Bractwo Hekate – HVJV". Poniżej widnieje adres domu znajdującego się przy jednej z mniej uczęszczanych ulic Londynu.

O zmroku 17 października 1834 roku Ignatius i Nadia spotykają się w jednym z londyńskich kościołów. Planują dotarcie do Bractwa i powstrzymanie jego niecnych zamiarów. Wcześniej będą jednak musieli dowiedzieć się czegoś o Adamie Crowleyu i przeżyć konfrontację z koszmarnymi istotami, które napotkają na ulicach i w podziemiach miasta. Droga do siedziby bractwa jest długa i trudna...

Tak przedstawia się fabuła programu Nightmare Creatures firmowanego przez Activision i Kalisto. Jest to gra przygodowa, w której kierować możemy jedną z dwóch postaci: Nadią lub Ignatiusem. Każde z nich charakteryzuje się odmiennymi umiejętnościami. Ponadto kluczową dla rozwoju akcji osobą jest wspomniany Adam Crowley, mózg tajnego Bractwa.

Nadia F. jest z wykształcenia biologiem. Wraz ze swoim ojcem, doktorem F., zwiedziła wiele egzotycznych krajów. Prowadząc bada-



nia naukowe, stała się ekspertem w nowo powstałej dziedzinie, immunologii. Oprócz gruntownego przygotowania naukowego nieobce są jej także walka floretem i wręcz.

Ignatius Blackward jest duchownym, specjalistą w dziedzinie okultystyki i kabalistyki. Podróżując po świecie, niejednokrotnie stawał w obronie pokrzywdzonych przez zło we wszelkich postaciach. Aby lepiej panować nad swoim ciałem i umysłem, Ignatius wyszkolił się w sztuce walki wręcz oraz z użyciem kija. W sytuacjach krytycznych używa tych umiejętności w obronie własnej.

Jeśli masz odwagę stanąć po stronie Nadii i Ignatiusa, sięgnij po grę Nightmare Creatures. W mrocznych sceneriach, przy dźwiękach równie mrocznej muzyki będziesz przemierzać mgliste uliczki Londynu i jego podziemne korytarze. Zastanów się jednak dobrze. Droga do celu jest bowiem daleka, a odwrót oznacza klęskę nie tylko Twoją, ale i nieszczęsnego miasta.

Nightmare Creatures

Typ gry:	przygodowa
Producent:	Kalisto Entertainment
Dystrybutor:	LEM
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 166, 32 MB RAM, 75 MB miejsca na dysku, SVGA 1 MB, CD-ROM 4x, karta dźwiękowa 16-bit.
Karty 3D:	zgodne z OpenGL
Multiplayer:	brak
Cena:	134 zł

Oddworld: Abe's Oddysee

DEMO NA CD 1

Abe's Oddysee to pierwsza z pięciu części serii Oddworld Inhabitants noszącej tytuł The Oddworld Quintology. Każda z nich odkrywa dziwny i mroczny świat Oddworld. Jest to kraina pełna złowrogich dźwięków, brudnych, mrocznych pomieszczeń, niebezpiecznych dróg, pełnych wrogów i pułapek, oraz uciemiężonych Mudokonów.

W grze Abe's Oddyse twoim bohaterem jest niebieski Mudokon o imieniu Abe, sympatyczny niewolnik pracujący wraz z innymi Mudokonami w rzeźni w RuptureFarms. Abe pewnego dnia odkrywa zbrodniczy plan swojego szefa Mollucka Glukkona. Glukkon, reprezentujący nikczemny kartel Magog, wytrzebił już prawie całkowicie Meechesy, Scraby i Paramitsy, zwierzęta służące do produkcji żywności. Jedynym sposobem zwiększenia zysków jego fabryki staje się przerobienie Abe'a i jego towarzyszy na dania obiadowe. Spokojny na pozór Mudokon postanawia zniweczyć jego plany. Musisz pomóc mu ocalić skórę i zbiec z RuptureFarms. Przekonanie współwięźniów do udziału w ucieczce nie będzie

łatwe, są obojętni i zrezygnowani, tylko na chwilę udaje się ich nakłonić do współpracy, po czym z powrotem wracają do swych codziennych czynności – mycia ścian i podłóg. Licz więc głównie na siebie.

W czasie ucieczki odkryjesz, że otchłań Oddworld zamieszkiwana jest przez wiele dziwacznych stworzeń. Spotkasz tu koszmarne Scraby – żyjące w zakurzonych podziemiach zaginionej świątyni, Paramity – uważaj, w grupie mogą być niebezpieczne, uzbrojone ślimaki Sligi i szczekające Slogi, a także innych mieszkańców – twoich prześladowców Glukkonów, wytrzebionych przez nich Meeches'ów oraz Shrykullów – półbogów, pół-Mudokonów. Musisz poznać zwyczaje ich wszystkich i nauczyć się z nimi postępować. Przed rozpoczęciem gry warto więc zaznajomić się z wyjątkowymi umiejętnościami porozumiewania się Abe'a. Szybko naucz się, co i do kogo mówić, a ułatwi ci to rozwiązanie wielu zagadek i odkrywanie sekretów. Przekonasz się też, że śpiew Abe'a potrafi czynić cuda.

Będziesz musiał odwiedzić wiele niebezpiecznych miejsc, dużo bardziej przerażających niż sama fabryka, takich jak Scrabania – pozbawiona dróg jałowa ziemia, Linie Monsaica – święte jaskinie tubylczych Mudokonów, czy Paramonia – część zanikających już dzikich terenów Oddworldu.

Na pierwszym poziomie nie ma zbyt wielu niebezpieczeństw, są za to ekrany informujące o tym, jak poruszać się Abe'em, oraz uczące najważniejszych reguł obowiązujących w tym dziwacznym świecie. Jednak mimo wszystko musisz zachować czujność, strażnicy – faceci o głowach kałamarnic – za sprawą rozesłanego za tobą listu gończego już cię poszukują i strzelają bez ostrzeżenia. Staraj się więc wykorzystać wszystkie umiejętności Abe'a, takie jak turlanie się, chodzenie na palcach, rzucanie, podciąganie się, skakanie czy śpiewanie. Aby uciec z RuptureFarms, będziesz musiał nauczyć się także korzystać z wszelkiego rodzaju zapadni, dźwigni, wind, jeździć na zwierzątku zwanym Elum, a także rzucać bomby. Bądź spostrzegawczy, gdyż na swej drodze spotkasz historyczne kamienie i latające muchy, od których uzyskasz pożyteczne wskazówki, korzystaj też z kartoteki, aby odkryć kolejne części mapy. Co jakiś czas napotkasz wskaźnik stanu Mudokona – kontroluj go, ponieważ jest bardzo ważny.

Niektóre drogi okażą się zwodnicze, są raczej testem twej odwagi niż ścieżką prowadzącą do celu. Nie będzie więc łatwo. Abe's Oddysee jest trudną grą. Nawet przy nieograniczonej liczbie żyć przejście jej całej zajmuje dużo czasu, zwłaszcza jeśli chcesz uratować wszystkich 99 Mudokonów.

Za przejście każdego etapu uzyskujesz nagrodę w postaci krótkiej, często zabawnej animacji trójwymiarowej, której towarzyszą przeważnie przerażające, choć efektowne dźwięki. Efektowna jest także grafika gry utrzymana w konwencji mrocznego horroru; brak, niestety, jakiejkolwiek ścieżki muzycznej. Odgłosy fabryki i porykiwania Glukkonów po dłuższym czasie stają się nużące.

Gdy znajdziesz się już w bezpiecznej odległości od RuptureFarms, dowiesz się więcej o swoim prawdziwym przeznaczeniu. Twoja misja okaże się dużo bardziej skomplikowana od ucieczki z fabryki pakowanej żywności. Będziesz musiał spenetrować nawiedzone świątynie Scrabanii, uratować towarzyszy, przeżyć dziwne rytualne okaleczenie z rąk BigFace'a – tajemniczego duchowego przywódcy Mudokonów, poznać sekretne techniki, przechytrzyć potwory i wreszcie

samemu zamienić się w potwora, aby twoja odyseja dobiegła końca. Wtedy jednak może się okazać, że przechodząc pierwszy raz przez Oddworld, przeoczyłeś wiele rzeczy i nie możesz ukończyć gry, a całą zabawę należy zacząć od początku. Uważaj więc, bo wszystko, co robisz, ma wpływ na twoją reputację. Teraz rozstrzygnie się, czy twoi towarzysze przyjdą ci z pomocą, gdy będziesz tego najbardziej potrzebował, jak też czy uznają cię za bohatera, który porwie ich do walki przeciw znienawidzonemu kartelowi Glukkonów.

Abe's Oddysee jest naprawdę długą i rozbudowaną grą, a w dodatku to tylko pierwsza część dziwnych, niebezpiecznych, ale i ekscytujących otchłani Oddworldu. Jeśli więc polubimy naszych bohaterów, możemy przeżywać z nimi kolejne przygody.

Oddworld: Abe's Oddysee

Typ gry:	przygodowo-zręcznościowa
Producent:	GT Interactive
Dystrybutor:	LEM
Platforma:	Windows 95/NT
Wymagania:	Pentium 133, 16 MB RAM, 3 MB wolnego miejsca na dysku, CD-ROM 4x, karta graficzna SVGA, karta dźwiękowa zgodna z SoundBlaster 16
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	brak
Cena:	49 zł

Omikron: The Nomad Soul

Gra zaczyna się w momencie, gdy Kian, istota żyjąca w rzeczywistości równoległej do naszej, zwraca się do nas z prośbą o pomoc w uratowaniu jego planety. Kian tworzy połączenie pomiędzy równoległymi światami i proponuje nam przeniesienie się do jego rzeczywistości w niecodzienny sposób. Oferuje nam bowiem użycie w charakterze narzędzia swego ciała. Jeśli się na tę propozycję zgodzimy, będziemy mogli przemierzać rodzinne miasto Kiana, Omikron, pod jego postacią.

Cała historia rozpoczęła się w dalekiej przeszłości, kiedy to nasz równoległy świat o nazwie Phaenon stoczył zwycięską walkę z demonami Ostatniego Kręgu. W walce z hordami straszliwego Astarotha ogromną rolę odegrał wojownik o imieniu Kushula-inn, uzbrojony w legendarny miecz Barkaya.

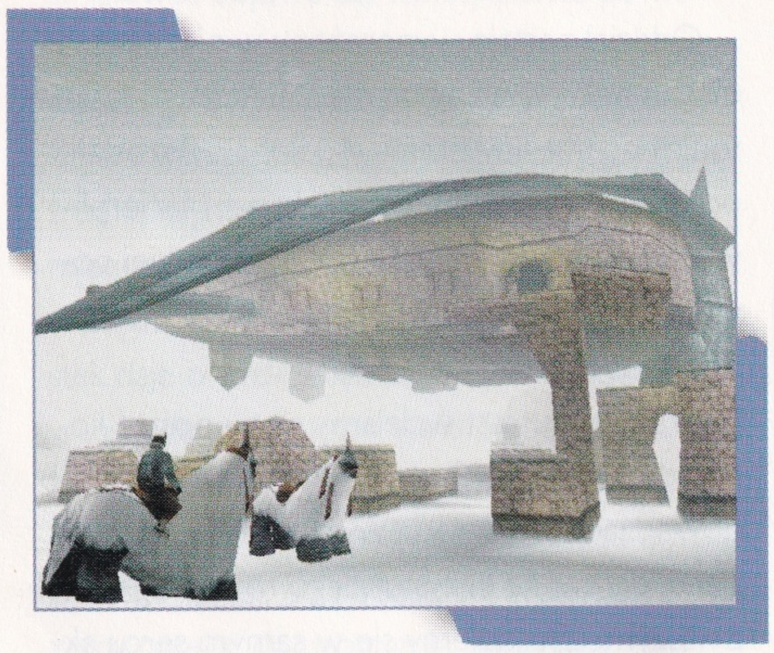
W czasach, w których toczy się akcja gry, planeta Phaeon przechodzi fatalny w skutkach okres lodowcowy. Ochłodzenie klimatu spowodowało, że mieszkańcy skryli się w pięciu wielkich miastach, przykrytych kryształową kopułą. Jedną z metropolii jest tytułowy Omikron. Budowniczowie jednej z kopuł natknęli się na kryptę legendarnego Asterotha. Opanował on dusze robotników, na tym jednak nie skończyły się jego poczynania. Demon planuje bowiem zawładnięcie całym światem, a do tego potrzebne mu są dusze nie tylko mieszkańców Phaenona, ale i rzeczywistości równoległych. Miasto Omikron zostało przez niego wybrane na Zbiornik Dusz. Nam przypadnie niełatwa rola powstrzymania Asterotha.

Rozpoczynamy grę w miejscu tętniącym życiem. Dookoła zobaczymy ulice pełne pędzących pojazdów i pieszych. Możemy zajrzeć do dowolnego pomieszczenia, podejrzeć normalne życie, jakie prowadzą mieszkańcy miasta. Są oni pogrążeni w codziennych czynnościach, często nieco futurystycznych, zaabsorbowani własnymi problemami. Potęguje to nastrój zagrożenia. Stopniowo zaczynamy włączać się w toczące się wokół nas wydarzenia.

Każda ulica miasta ma swój własny, charakterystyczny klimat. Patrząc na kolorowe neony i budowle rodem z filmów science fiction nie można oprzeć się wrażeniu, że przedstawiony w grze świat istnieje naprawdę. Scenerie i postacie pojawiające się na ekranie niejednokrotnie zapadają na długo w pamięci. Bardzo dokładne są animacje postaci gry, łącznie z mimiką twarzy, zmieniającą się w zależności od sytuacji i treści prowadzonej dyskusji. Całość wygląda bardzo przekonująco.

Bohaterowie gry są często połączeni ze sobą dość skomplikowanymi związkami, przez co reagują na wydarzenia przytrafiające się innym postaciom. Na przykład żona Kiana zachowuje się żywiołowo na wieść o przygodach swego męża. Wszystko to powoduje zbudowanie określonego nastroju, wciągającego gracza swoim realizmem.

Ciekawym pomysłem jest wirtualna reinkarnacja, której podlega bohater gry. Możemy się bowiem wcielić w postać dowolnego mieszkańca Omikronu. Rozpoczynamy grę, korzystając z ciała Kiana, w przypadku krytycznym, takim jak na przykład zagrożenie



życia postaci, korzystamy jednak z jakiegokolwiek dostępnego ciała. Dziedziczymy przy tym nie tylko wszelkie umiejętności danego bohatera, ale i jego pozycję społeczną, kontakty itd. Pozwala to na oglądanie świata gry oczyma wielu, często postronnych, osób.

Nasz bohater, sterowany jednym z najlepszych obecnie engine'ów, porusza się płynnie i naturalnie. Animacja nie powinna być spowalniana nawet w przypadku, gdy na scenie znajduje się wiele obiektów. Technologia motion capture stawia program w gronie najbardziej zaawansowanych produkcji w swoim gatunku. Szczegółowe tekstury i doskonałe efekty specjalne towarzyszące wydarzeniom rozgrywającym się na ulicach Omikron są kolejnym czynnikiem zwiększającym realizm programu i potęgującym zaangażowanie gracza w sytuację mieszkańców miasta.

Omikron: The Nomad Soul zapoczątkuje zapewne nową tendencję w grach przygodowych. Fotorealistyczne scenerie i płynne animacje to nie wszystkie elementy świadczące o wysokiej jakości produktu. Interesujące są przede wszystkim pomysły twórców gry zwiększające realizm zachowania poszczególnych postaci, które spotykamy w trakcie zabawy. Jest to kolejny krok w stronę stworzenia wirtualnego świata, w którym będziemy się czuć niemal jak w naszej „prawdziwej" rzeczywistości. Pozostaje jedynie pytanie, czy chcemy angażować się w próby modelowania takiego świata. Na szczęście, większość dotychczas podejmowanych w tym kierunku prób służy jedynie podniesieniu atrakcyjności określonego gatunku elektronicznej rozgrywki.

Omikron: The Nomad Soul

Typ gry:	przygodowa
Producent:	Eidos Interractive
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95, Playstation
Wymagania:	Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4×
Karty 3D:	brak danych
Multiplayer:	brak
Cena:	brak danych

Outcast

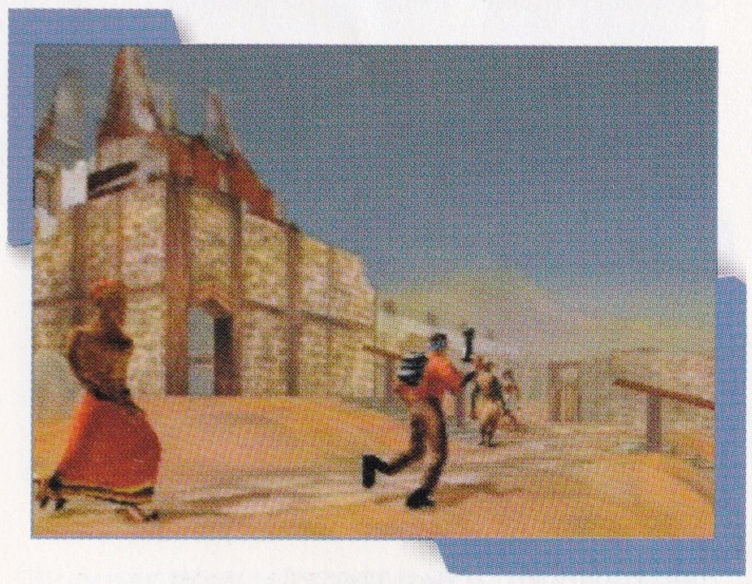
Rok 1998, Ferni National Accelerator Laboratory w pobliżu Chicago

Na bazie praw mechaniki kwantowej i teorii Einsteina profesor William Kauffman dowiódł matematycznie istnienia nieskończonej liczby światów równoległych.

Sierpień 1999, seminarium MIT w Bostonie

Profesor Anthony Xue, dyrektor badań w zakresie fizyki kwantowej prowadzonych na zlecenie dla armii USA, spotkał się z Williamem Kauffmanem. Podczas spotkania prof. Xue okazał zainteresowanie pracą Kauffmana. Wyraził nadzieję, że możliwe jest wysłanie obiektów fizycznych do światów sąsiadujących z naszą rzeczywistością.

Kilka dni później profesor Xue przedstawił prof. Kauffmana generałowi McCoganowi, szefowi tajnych badań amerykańskiej armii, decydującemu o finansach przyznawanych laboratoriom naukowym pozostającym na usługach rządu USA. Celem nadzorowanych przez McCogana prac jest wysłanie sondy badawczej do najbliższego sąsiedniego świata.



Czerwiec 2003, tajna baza P7 niedaleko Bieguna Północnego

Eksperyment właśnie się rozpoczął. Sonda „Christobal" jest instalowana na specjalnym podeście. Profesor Kauffman uruchamia procedurę startową. Sonda znika nagle w silnym błysku białego światła. Po upływie około godziny urządzenie odbiorcze odbiera kapsułę wysłaną z powrotem przez sondę. Kapsuła zawiera wszystkie dane, zarejestrowane w trakcie podróży urządzenia. Komputer zaczyna dekodować przesłany zapis i oczom zebranych ukazuje się krajobraz planety, bardzo podobnej do naszej. Nagle na ekranie pojawiają się dziwne istoty humanoidalne zbliżające się do sondy. Grad rozbłysków świetlnych przesłania obraz i transmisja zostaje przerwana.

Kilka sekund później kapsuła eksploduje gwałtownie. Obsługa laboratorium ewakuuje się pospiesznie. W miejscu podestu, na którym znajdowała się kapsuła, pojawia się czarna dziura. Zaczyna ona wsysać wszystko, co znajdzie się na jej drodze. Eksperymentatorów ogarnia panika.

Godzinę później okazuje się, że czarna dziura rozszerza się w zastraszającym tempie, obejmując swoim działaniem teren sąsiadujący z bazą wojskową. Dowódca bazy, generał McCogan, w porozumieniu z naukowcami postanawia wysłać w ślad za sondą grupę interwencyjną, mającą za zadanie wyłączyć sondę. W skład oddziału będą wchodzić:

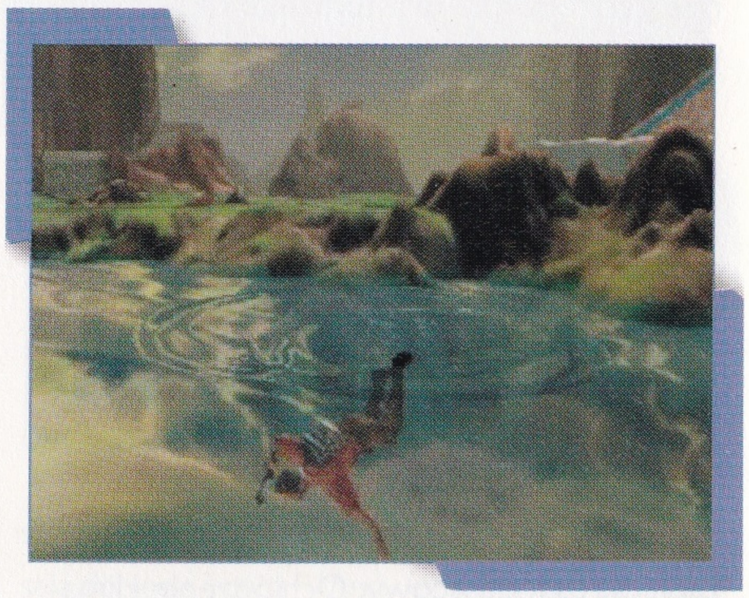
- William Kauffman, dowódca ekspedycji, opiekujący się sześcioma kartami elektronicznymi, stanowiącymi komputer zastępczy sondy;
- Anthony Xue, asystent profesora Kauffmana;
- Cutter Slade, dowódca tajnego oddziału specjalnego SHILD;
- Sonia Wolfe, lekarz wojskowy armii USA.

Oddział zostaje wyposażony w niezbędny ekwipunek i wysłany do świata, którego kryptonim operacyjny brzmi „Adelpha". Pozostali uczestnicy eksperymentu czekają z niecierpliwością na efekty misji, wiedząc, że od jej powodzenia zależą losy nie tylko ich, ale i prawdopodobnie całej ludzkości...

W grze Outcast wcielamy się w postać komandosa Cuttera Slade'a, jedną z dwóch osób dowodzących operacją wyłączenia sondy wysłanej do świata egzystującego równolegle z naszym. Znajdujemy się w samym sercu akcji, która rozwija się w trakcie odkrywania nowych scenerii. Zmieniające się ujęcia kamery i sekwencje wideo łączące poszczególne etapy zabawy powodują, że przez cały czas gry napięcie nie spada ani na moment.

Grafika gry jest opracowana w najdrobniejszych szczegółach. Poszczególne scenerie zapierają dech w piersiach, efekty specjalne, zwłaszcza pirotechniczne, mogą wprawić w podziw. W programie zastosowano specjalną technologię łączącą tradycyjne metody obróbki obrazu ze sceną voxel-space, co zaowocowało doskonałą jakością grafiki i dużą interaktywnością scenerii. Niebagatelne znaczenie ma tu również użycie dosyć skomplikowanych tekstur. Zabawa toczy się w sześciu różnych światach, w których możemy spotkać ponad trzydzieści odmiennych rodzajów postaci. Do dyspozycji Slade'a pozostawiono 24 rodzaje broni.

Równie pieczołowicie zadbano o stronę muzyczną programu. Oprawę dźwiękową gry tworzy 60 minut oryginalnej muzyki w wykonaniu Moskiewskiej Orkiestry Symfonicznej. Gra łączy



w sobie elementy strategii, trójwymiarowej gry akcji i gry przygodowej. Wszystko to połączone jest w harmonijną całość, przyprawioną innowacyjną technologią GAIA (Game's Artificial Inteligence with Agents). Sztuczna inteligencja nowego typu powoduje zwiększenie realizmu pojedynków i przyczynia się do uatrakcyjnienia zabawy. Dzieje się to za sprawą stosunkowo skomplikowanego algorytmu kierowania zachowaniem każdej występującej w grze postaci. Postacie te mogą postępować zgodnie z własnymi potrzebami i priorytetami, zdobywać doświadczenia. Tak duży stopień realizmu wymaga od gracza wcielenia się w postać Cuttera Slade'a i zrozumienia zasad rządzących światem, w którym postać ta wypełnia swoją misję.

Outcast

Typ gry:	przygodowa
Producent:	Infogrames Entertainment
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95, 98
Wymagania:	Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, napęd CD-ROM, karta dźwiękowa
Karty 3D:	zgodne z Open GL
Multiplayer:	brak
Cena:	brak danych

People's General

DEMO NA CD 1

Firma SSI jest w świecie programów komputerowych dobrze znana z serii gier strategicznych, opierających się na podobnych zasadach i zbliżonych pod względem interfejsu użytkownika. Cała historia zaczęła się od gry Panzer General, która podbiła serca miłośników strategii na całym świecie. Później przyszedł czas na Allied General, Pacific General, Panzer General II. Pojawiły się również odmiany gry zmierzające nieco bardziej w kierunku fantastyki bądź fantazy. Chodzi tu o programy Star General i Fantasy General. Wydawałoby się, że producent wyeksploatował doszczętnie pomysł prowadzenia wojny na wszelkie możliwe sposoby. Okazało się jednak, że przygotowano graczom kolejną niespodziankę. Jest nią People's General, strategia, której akcja umiejscowiona została na terenie Azji.

Fabuła gry dotyczy wielkiej wojny pomiędzy komunistycznymi Chinami, które po rozpadzie imperium sowieckiego nabrały nagłego apetytu na część terytoriów byłego ZSRR, a koalicją amerykańsko-rosyjską (!). Konflikt rozgrywa się, rzecz jasna, w przyszłości, w roku 2005. Po stronie sił sprzymierzonych walczą ponadto oddziały 19 państw europejskich. Stało się to pretekstem do udostępnienia graczowi jednostek wojskowych wchodzących w skład kontyngentów wspomnianych krajów.

Scenariusze konfliktu rozgrywają się w różnych miejscach, od Malezji aż po stepy Kazachstanu. Tereny prezentowane na poszczególnych

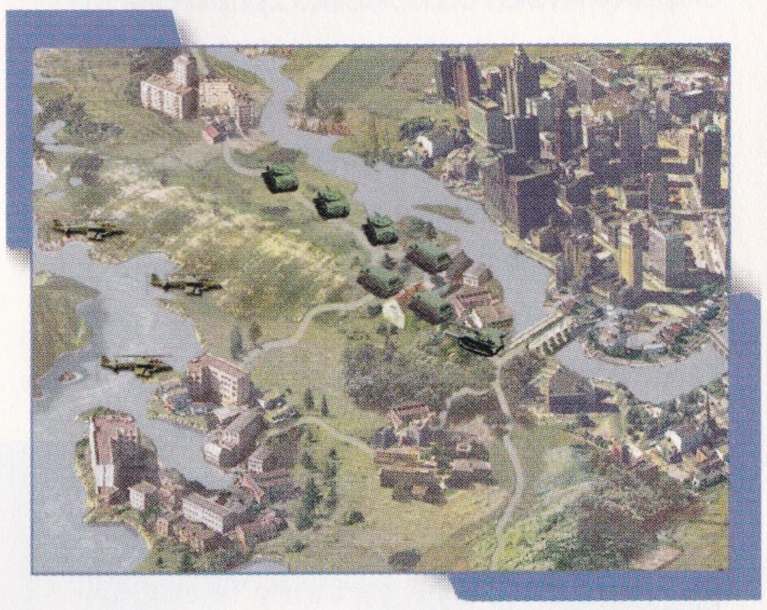
mapach są ciekawe i urozmaicone. Mamy okazję wypróbować nasze oddziały zarówno na płaskim terenie, jak i w górach czy w obrębie wielkich miast. Wybór 36 misji połączonych w dziewięć kampanii powoduje, że ambicje każdego gracza zostaną zaspokojone. A jeśli nawet tak się nie stanie, to People's General oferuje edytor pozwalający na dowolne skomponowanie kampanii z dostępnych misji, w których dodatkowo możemy zmodyfikować początkowe rozlokowanie oddziałów dla każdego gracza z osobna.

W People's General spotkamy się z ponad 200 rodzajami jednostek bojowych, które możemy wykorzystać do prowadzenia walk. Są one podzielone na kilka kategorii, takich jak piechota, artyleria, lotnictwo, wojska zmechanizowane, jednostki rozpoznawcze, oddziały specjalizujące się w zwalczaniu czołgów oraz artyleria przeciwlotnicza. Każda formacja charakteryzuje się odmiennymi cechami, np. zdolnością do walki w różnych warunkach i z różnego rodzaju przeciwnikiem oraz odpornością na atak określonego rodzaju jednostek. Ważnymi parametrami są także zasięg skutecznego ataku oraz odległość, na jaką dany oddział może się przemieścić podczas jednej tury gry.

W przeciwieństwie do Panzer General People's General oferuje graczowi najnowocześniejsze rodzaje broni – samobieżne wyrzutnie rakietowe MLRS (Multi Launch Rocket System), śmigłowce bojowe czy rakiety ziemia-powietrze. Możemy również korzystać ze wsparcia lotniczego i wprowadzać do gry nowe jednostki, jeśli tyko pozwalają nam na to dostępne środki. Wymusza to stosowanie zupełnie odmiennej taktyki w porównaniu z poprzednimi wersjami gry. Różnorodność dostępnych jednostek daje o wiele większą możliwość kształtowania własnych metod walki. Podczas trwania kampanii prowadzone są wzmożone prace badawcze, co owocuje od czasu do czasu wynalezieniem nowej, udoskonalonej broni, którą możemy przejąć do uzbrojenia oddziałów.

Program posługuje się znanym już graczom enginem, użytym także w Panzer General II. Gra toczy się na mapie podzielonej na pola o heksagonalnym kształcie. Przesuwamy każdą jednostkę o określoną, zależną od typu formacji liczbę pól. W ten sposób w grach podzielonych na tury rozwiązano problem szybkości przemieszczania się różnego rodzaju obiektów. Po zakończeniu wszystkich wymaganych czynności, którymi mogą być, oprócz przemieszczania oddziałów, na przykład atak, żądanie wsparcia powietrznego czy zakup nowego sprzętu, zakańczamy turę i pozwalamy przeciwnikowi na wykonanie ruchu.

Gra odznacza się dopracowaną grafiką. Mapy są szczegółowe, ikony jednostek – do



pewnego stopnia animowane. Rozszerzono wprowadzenia do poszczególnych misji, uzupełniając je krótkimi filmami wideo. Każdej jednostce przyporządkowano własne odgłosy, w tle rozbrzmiewa muzyka potęgująca nastrój narastającego konfliktu.

Miłośników serii konfliktów globalnych ucieszy z pewnością wiadomość, że People's General pozwala także na grę w trybie multiplayer. W formie medium możemy wykorzystać Internet, LAN lub modem.

W dobie ogólnie panujących strategii czasu rzeczywistego (RTS) People's General jest jedną z nielicznych, jeśli nie jedyną strategiczną grą turową. Firma Mindscape wraz z producentem programu, SSI, proponuje nam rozrywkę zupełnie innego typu niż większość popularnych obecnie gier przygodowych lub symulacyjnych. Zabawa toczy się w atmosferze znacznie spokojniejszej, nie pozbawionej jednak emocji. Uwaga gracza jest po prostu skupiona na taktyce prowadzenia wojny, nie zaś na podnoszeniu własnej sprawności manualnej.

People's General

Typ gry:	strategiczna
Producent:	Mindscape
Dystrybutor:	Optimus
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 166, 32 MB RAM, 60 MB miejsca na dysku, CD-ROM 8×, SVGA 2 MB, karta dźwiękowa
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	modem, LAN, Internet
Cena:	brak danych

Pięciopak'98

Producenci i dystrybutorzy gier komputerowych coraz częściej dokonują tak zwanej lokalizacji swoich produktów, czyli przetłumaczenia tekstów, głosów, menu i instrukcji. Niestety, spolszczone programy wciąż należą do rzadkości. Tymczasem Optimus oferuje swój Pięciopak'98 – kolekcję pięciu ciekawych gier na pięciu CD-ROM-ach – całkowicie po polsku.

Zagadki Lwa Leona

Jest to gra logiczno-zręcznościowa będąca kontynuacją platformówki Lew Leon. Nie będziemy jednak niszczyć klawiatury przy przeskakiwaniu na kolejne platformy, lecz zostaniemy zmuszeni do wytężenia szarych komórek.

Produkt jest przeznaczony dla najmłodszych poszukiwaczy przygód. Gdy król zwierząt powrócił do władzy po zwycięskiej bitwie z rokoszanami z własnego królestwa, postanowił oddać się rozkoszom rozwiązywania zagadek. Oczywiście potrzebna mu będzie pomoc grającego, ponieważ lwy z natury są niefrasobliwe i bezustannie pakują się w kłopoty. Autorzy sprytnie przy-

dali fabuły zagadkom, które trzeba rozwiązać, uzyskując efekt tajemniczości. Od gracza wymagana jest umiejętność logicznego myślenia i kojarzenia faktów. Możemy wprawdzie korzystać z sugestii i wskazówek, ale przyspieszy to działanie zegara, a to ma wpływ na ostateczną punktację. Zegar, a właściwie Pan Zegar pełni ważną funkcję w grze: przyznaje punkty i ogłasza zakończenie rozgrywki, a przez to decyduje, czy będziemy mogli stanąć na podium.

Podwójne kłopoty Buda Tuckera

Gra opowiada o szalonych przygodach nastoletniego Buda Tuckera. Ma ona za zadanie uwolnić profesora Goonnhilly'ego, porwanego przez czarny charakter gry, nieco neurotycznego Richarda. Profesor wynalazł mianowicie urządzenie, które może zrewolucjonizować współczesny świat – duotroniczny duplikator, służący do tworzenia kopii dowolnych przedmiotów. Maszyna została skradziona

przez Dicka, który, niezbyt dobrze radząc sobie z jej obsługą, porwał też jej twórcę. Bud, uzbrojony w Wielowymiarowy Kieszonkowy Transporter oraz zupełnie spore zapasy ulubionej pizzy, przystępuje do uratowania profesora i odnalezienia jego wynalazku.

Gra obfituje w humor słowny i sytuacyjny, jest kolorowa i zawiera wiele animacji. Dodatkową atrakcją jest oczywiście spolszczenie produktu, w trakcie którego korzystano z pomocy popularnych aktorów. Dzięki temu rozmowy z postaciami spotykanymi w grze mogą sprawić prawdziwą przyjemność.

CLASH

CLASH to gra strategiczna prowadzona w turach, osadzona w scenerii świata fantasy. Celem zabawy jest, jak zwykle w tego typu programach, zajęcie określonego terenu. Będą nam w tym naturalnie przeszkadzać komputerowi lub prawdziwi, jeśli zdecydujemy się na grę w trybie multiplayer, przeciwnicy.

Wcielamy się w rolę władcy jednego z fantastycznych królestw. Nakłada to na nas obowiązek zarówno dbania o rozwój gospodarczy państwa, jak i prowadzenia wojen z nieco upartymi sąsiadami. Będziemy więc budować warowne zamki, mosty i miasta, ale też warsztaty, koszary i szkoły. Wraz z rozwojem akcji gry zyskujemy nowe możliwości, jeśli chodzi o wznoszone budowle i szkolone jednostki.

Ruchy są wykonywane na przemian przez kolejnych graczy. Jeśli zdecydujemy się na zabawę z komputerem, mamy możliwość zdefiniowania poziomu prezentowanego przez sztuczną inteligencję gry. Ustalamy też stopień realizmu symulacji gospodarczej programu. Podczas rozgrywki poruszamy się po mapie o rozmiarze 200×200 pól. Niebagatelne znaczenie w grze mają takie elementy, jak dyplomacja czy też religia ludu zamieszkującego nasze królestwo.

Trzy Czaszki Tolteków

Jest to gra przygodowa, osadzona w realiach Dzikiego Zachodu. Animowana opowieść dotyczy poszukiwań legendarnego skarbu Tolteków. Aby stać się jego posiadaczem, główny bohater gry musi najpierw odnaleźć tytułowe czaszki Tolteków, które z kolei wskażą umiejscowienie ukrytych klejnotów. Na nieszczęście czaszki mogą być rozlokowane na obszarze całego Dzikiego Zachodu, co zmusza gracza do przemierzenia go wzdłuż i wszerz. Gra jest pełna humoru i ciekawych zagadek, całości dopełnia wesoła muzyka.

UFOs

UFOs to gra przygodowa, opowiadająca o perypetiach Gnapa, kosmicznego włóczęgi. Jego statek kosmiczny rozbił się na jednej z ziemskich farm, a dokładnie w pobliżu chlewu pełnego świń. Nasz bohater jest zmuszony do zebrania przedmiotów i narzędzi, koniecznych do naprawy pojazdu. Nie ułatwiają mu zadania mieszkańcy okolicy, zachowujący się często co najmniej dziwnie. Duża dawka humoru sytuacyjnego pozwala jednak graczowi dobrnąć szczęśliwie do celu.

Pięciopak'98

Typ gry:	różne
Producent:	H+A, Leryx Soft, Revisionic, GT Interactive, Ludi Media, Ubi Soft, Merit
Dystrybutor:	Optimus
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA 1 MB, CD-ROM 4x, karta dźwiękowa zgodna z SoundBlaster
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	CLASH
Cena:	149 zł

Populous: The Beginning

DEMO NA CD 1

Niewielu posiadaczy komputerów PC pamięta zapewne czasy, gdy firma Bullfrog zaprezentowała użytkownikom pecetów grę Populous. Charakteryzowała się ona nie tylko nowatorskim jak na owe czasy sposobem prezentacji graficznej świata, w którym rozgrywała się jej akcja, tzw. widokiem izometrycznym. Jej mocną stroną była także interesująca fabuła. Gracz wcielał się mianowicie w rolę boga rządzącego wyimaginowanym światem. Miał on do dyspozycji zarówno środki pomagające w egzystencji ludowi, który miał pod opieką, jak również rozmaite kataklizmy, utrudniające życie wrogom naszych podopiecznych. Charakterystyczny dla realizacji programu był widok krainy zamieszkiwanej przez nasz „lud wybrany", nie spotykany wówczas w grach tego typu. Firma Bullfrog zapoczątkowała w ten sposób oddzielny gatunek gier strategicznych czasu rzeczywistego.

Kolejnym etapem w rozwoju programu była wersja o nazwie Populous 2, będąca kontynuacją pierwowzoru. Znacznemu rozwinięciu uległy mechanizmy konfiguracji zabawy, gracz uzyskał

między innymi możliwość określenia, jakie umiejętności ma posiąść sterowana przez niego postać. Prawdziwy przełom stanowi natomiast trzecia część cyklu o nazwie Populous: The Beginning.

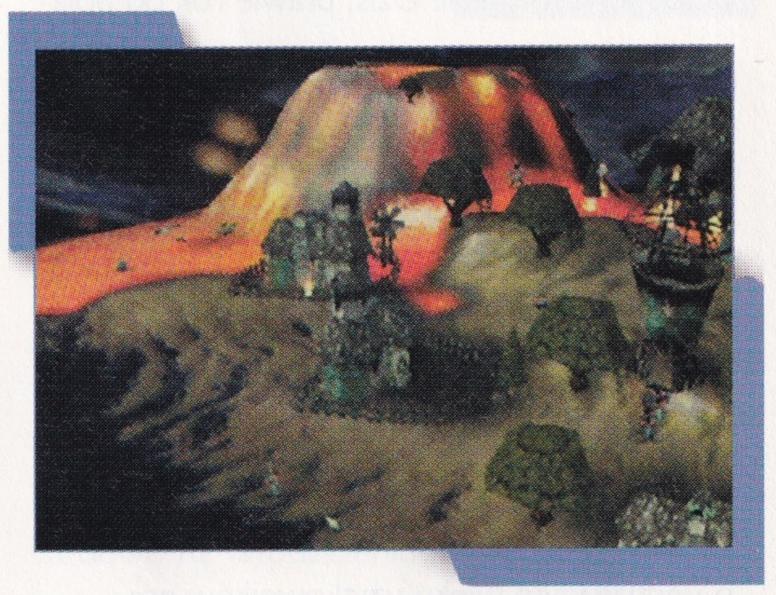
Kolejna wersja Populousa przenosi nas w czasy, gdy bogowie byli jeszcze śmiertelni. Wcielamy się w rolę szamana rządzącego prymitywnym ludem wykazującym pewne podobieństwa do plemion indiańskich. W naszej grze postać szamana odgrywa kluczową rolę dla grupy zgromadzonych wokół niego ludzi. Nie tylko dysponuje on nadprzyrodzoną zdolnością rzucania różnego rodzaju czarów, ale i jest jedyną w plemieniu osobą, potrafiącą wykorzystać wiedzę przeciwników. Oddając cześć monolitycznym posągom i obeliskom, nabywa on kolejnych umiejętności, które może później czynnie wykorzystywać, pomagając w rozwoju swojemu ludowi.

Zadaniem gracza jest takie sterowanie losami kierowanego przezeń szamana, aby stał się on bogiem dużego formatu. Osiągamy to przez umacnianie pozycji plemienia, a także dzięki ciągłemu doskonaleniu umiejętności, rozszerzaniu zestawu dostępnych czarów. Gdy rozpoczynamy grę, nasze zdolności w tym zakresie są zupełnie niewielkie. Potrafimy na przykład wywołać małą błyskawicę zabijającą wroga lub podpalającą jego chatę czy też magicznie wybrzuszyć dno oceanu, tak aby utworzyć mieliznę pozwalającą naszym wojownikom na dotarcie na sąsiednią wysepkę. Z czasem jednak, oddając cześć w miejscach kultu wroga i unicestwiając jego szamanów, możemy dojść do zupełnie zadowalających rezultatów. O zdolnościach czarownika do rzucania czarów decyduje między innymi poziom jego magicznej energii, tzw. mana, która regeneruje się w czasie, nie zawsze pozwalając na wykonanie upragnionej akcji.

Dobrą receptą na sukces jest zwyciężanie kolejnych nieprzyjaznych nam plemion, jak również nawracanie co łagodniejszych sąsiadów. Część obywateli naszego ludu zatrudniamy do ochrony granic państewka lub szkolimy na wojowników, pozostali zaś posłużą jako siła robocza, dostarczająca materiałów budowlanych i wykonująca różnego typu prace. Kluczową postacią gry jest jednak zawsze szaman. Jest on wprawdzie śmiertelny, jednakże dzięki umiejętności szkolenia następców odradza się każdorazowo w Miejscu reinkarnacji. Pozwala to na rozciągnięcie czasu gry na okres odpowiadający wielu pokoleniom naszego plemienia.

Po raz kolejny Bullfrog proponuje graczom nowatorski sposób sterowania programem. Do dyspozycji mamy trójwymiarową mapę globu, po której możemy się poruszać w dowolnym kierunku. Każdy punkt Ziemi da się przy tym oglądać z wybranego miejsca. Kontrolę nad postaciami biorącymi udział w zabawie ułatwia menu gry i przypisanie obiektom domyślnych akcji, jakie są względem nich wykonywane przez szamana, wojowników czy też zwykłych mieszkańców wiosek. Sama gra jest bardzo skomplikowana, prezentowany w niej świat składa się z ogromnej liczby detali i pozwala na stosowanie zróżnicowanych taktyk. Możliwość gry przeciwko innym graczom za pośrednictwem modemu lub sieci lokalnej nie jest dziś wprawdzie niczym nadzwyczajnym, urozmaica jednak znacznie zabawę.

Dopracowano w sposób dokładny stronę graficzną programu. Animacje są płynne, detale ekranu cieszą oko gracza estetycznym wyglądem



i jakością wykonania. Aplikacja obsługuje karty akceleratorów graficznych, co dodatkowo poprawia atrakcyjność gry. Różnorodność oferowanych trybów graficznych umożliwia jednak każdemu zapoznanie się ze światem Populousa.

Jak już wspomniano, program prezentuje pewien odłam gier strategicznych. Jest to jednakże odłam na tyle charakterystyczny, że zasługujący na oddzielne sklasyfikowanie. Ze względu na to opisywana gra zdobędzie sobie zapewne osobny krąg fanów. Rozgrywająca się w czasie pseudorzeczywistym akcja w połączeniu z dużym stopniem komplikacji świata skonstruowanego na potrzeby programu może jednak dostarczyć wielu wrażeń każdemu, kto lubi od czasu do czasu zostać bogiem. Nawet jeśli miałby to być bóg rządzący światem bitów i bajtów...

Populous: The Beginning

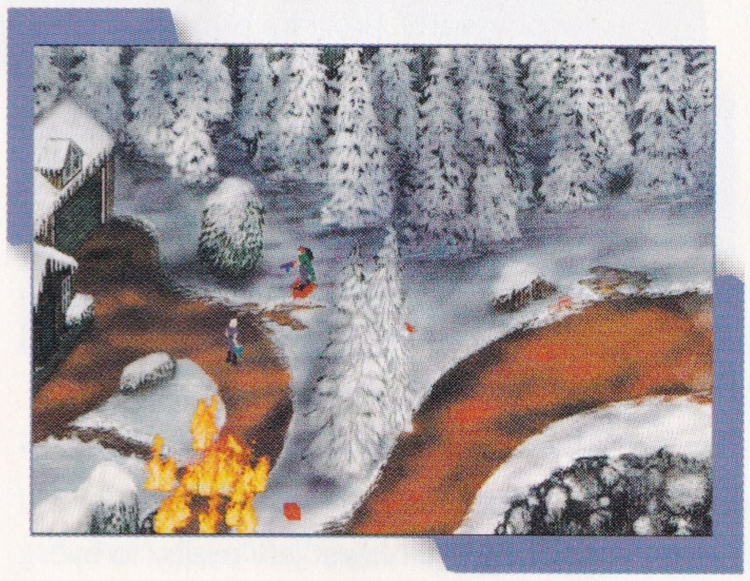
Typ gry:	strategiczna
Producent:	Bullfrog Ltd.
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	karta graficzna zgodna z Direct3D, DirectX 6, 16 MB RAM, Pentium 60
Karty 3D:	zgodne z OpenGL
Multiplayer:	TCP/IP, modem, IPX
Cena:	brak danych

Postal

Od czasu do czasu wydawana jest gra, która wzbudza dyskusje dotyczące tego, co jest moralnie dopuszczalne, a co przekracza w sposób ewidentny granice przyzwoitości i dobrego smaku. Tak było na przykład z programem Carmageddon, przygodowym symulatorem jazdy samochodem, w którym gracz był zachęcany do rozjeżdżania nikomu nie wadzących przechodniów. Podobna sytuacja zdarzyła się w związku z grą Postal, i to jeszcze przed jej wydaniem. Dziś, prawie rok od pojawienia się programu na rynku, możemy przyjrzeć się zawartości gry bez wdawania się w niepotrzebne dyskusje na temat treści moralnych niesionych przez rozrywkę tego typu.

Zamieszanie wywołane prezentacją Postala wynika z faktu, iż jest on grą nietypową. Wcielamy się w niej bowiem w rolę seryjnego mordercy. Twórcy programu uprzedzają jednak o tym solennie, umieszczając na jednym z tytułowych ekranów wzmiankę mówiącą o wymaganym wieku użytkowników gry.

Akcja gry toczy się wokół postaci znanej jako Postal Dude, która charakteryzuje się dość gwałtownym charakterem. Paranoja bohatera wynika z jego przekonania, iż wszyscy i wszystko obraca się przeciwko niemu. Próba zajęcia przez



bliżej nieokreślonych, uzbrojonych osobników jego skromnego domku w jednym z miasteczek stanu Arizona staje się punktem zwrotnym w życiorysie naszej postaci. W tym też kluczowym momencie rozpoczynamy grę. Naszym zadaniem będzie doprowadzenie Dude'a z jego posesji do pobliskiej bazy sił powietrznych USA. Od celu dzieli nas 16 etapów gry.

Zadaniem gracza w każdym etapie jest zlikwidowanie określonej liczby postaci przebywających w otoczeniu Dude'a. Jest to z reguły około 80 procent ludności cywilnej i uzbrojonych przeciwników. Z ust postrzelonych wydobywa się zazwyczaj głośny, realistyczny jęk. Nasz bohater ma do dyspozycji szeroki wybór różnego rodzaju broni, od strzelby, poprzez miotacz płomieni, granaty i wyrzutnie rakietowe aż po koktajl Mołotowa. Nie liczmy jednak na łatwe zadanie, po-

zostałe postacie biorące udział w grze są obdarzone sporą dawką sztucznej inteligencji.

Z technicznego punktu widzenia gra posługuje się widokiem izometrycznym, znanym na przykład z gry Crusader firmy Origin. Problem znikania bohatera za budowlami, murami itp. rozwiązano za pomocą techniki X-Ray. Jej użycie powoduje częściową przezroczystość obiektów znajdujących się na trójwymiarowej, wirtualnej scenie pomiędzy graczem a Dude'em. Zasada ta nie działa, niestety, względem innych występujących w grze postaci, musimy więc uważać w miejscach, gdzie np. znajduje się szczególnie dużo budynków.

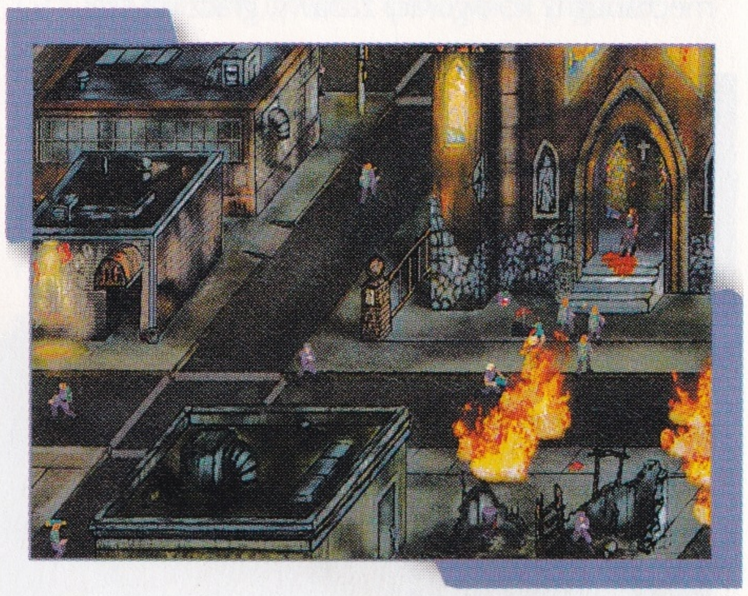
Sceny szesnastu etapów gry, rozgrywających się w różnych miejscach i porach roku, stworzono ręcznie. Należy zwrócić uwagę na fakt, że żaden z elementów użytych do kreacji jednego etapu nie jest powtórzony w innych. Daje to efekt obrazków w pastelowych odcieniach, przywodzących na myśl bajki animowane. Różnorodność grafiki pozwala na uniknięcie znudzenia. Wspomniane cechy powodują jednak zmniejszenie interaktywności otoczenia naszego bohatera.

Do gry dołączono prosty w obsłudze edytor etapów. Nie należy jednak oczekiwać możliwości tworzenia nowych scen, program pozwala jedynie na modyfikację już istniejących. Mimo wszystko jest to pewne urozmaicenie dla graczy, których nie jest już w stanie nic zaskoczyć, jeśli chodzi o Postala.

Twórcy programu pomyśleli o możliwości gry dla wielu graczy jednocześnie. W trybie multiplayer w zabawie może brać udział do szesnastu osób naraz, jak zwykle za pośrednictwem modemu, sieci lokalnej lub TCP/IP i Internetu. Prowadzimy wtedy walkę z maksymalnie piętnastoma szaleńcami, którzy usiłują wymordować wszystkich dookoła. Po doświadczeniach ze strzelaninami FPP gra w widoku izometrycznym może dostarczyć nowego rodzaju wrażeń.

Producent oferuje rozszerzenie do gry, tzw. Postal: Special Delivery, zawierające dodatkowe cztery etapy, nowe postacie biorące udział w misjach oraz spory zestaw odgłosów. Miłośnicy okrucieństwa w czystym wydaniu znajdą tu z pewnością coś dla siebie.

Postal jest wprawdzie pełen przemocy, nie zawiera jej jednak więcej niż produkcje innych potentatów na rynku gier komputerowych. Dyskusja rozpętana w prasie, dotycząca kontrowersyjnej fabuły programu, została sprytnie wykorzystana przez dział marketingu jej pro-



ducenta do zwiększenia popularności produktu. Nie powinniśmy dyskwalifikować gry na podstawie jej fabuły. W końcu chodzi tylko i wyłącznie o dobrą zabawę.

Postal

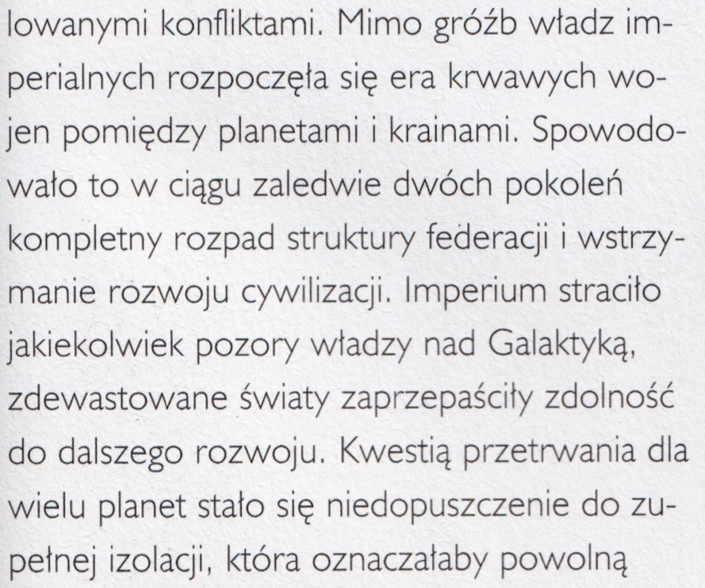
Typ gry:	przygodowa
Producent:	Ripcord Games
Dystrybutor:	LEM
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 133, 32 MB RAM, 1 MB na dysku, CD-ROM 6×, karta dźwiękowa zgodna z SoundBlaster
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	modem, LAN, TCP/IP
Cena:	79 zł

Pył

Akcja najnowszego produktu firmy Optimus-Nexus, gry Pył, toczy się w dalekiej przyszłości. Rasa ludzka opanowała najdalsze zakątki Galaktyki, postęp technologiczny wkroczył do wszystkich dziedzin życia. Utworzone przez galaktyczne państwa Imperium rozwiązało nawet w pewien sposób problem wojen. Zaadaptowano mianowicie znajdujący się na obrzeżach Mlecznej Drogi pustynny księżyc jako poligon, na którym prowadzą potyczki armie zwaśnionych członków federacji. Księżyc ten nazwano Areną. Oddziały obu skłóconych krajów zrzucano na powierzchnię globu i wyposażano w najnowocześniejszą broń. Podobnie jak gladiatorzy w starożytnym cyrku rzymskim, zajmowały się wzajemnym unicestwianiem w pyle i samym sercu huraganu.

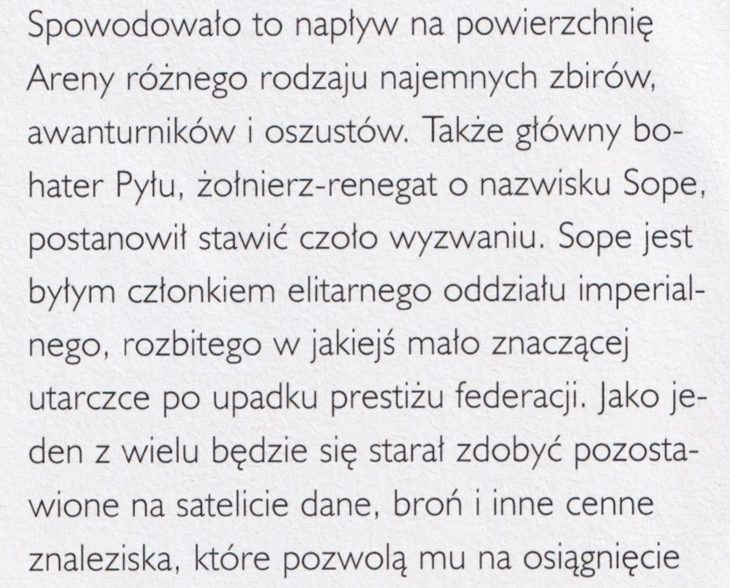
Ludzkość nie zadowoliła się jednak kontrolowanymi konfliktami. Mimo gróźb władz imperialnych rozpoczęła się era krwawych wojen pomiędzy planetami i krainami. Spowodowało to w ciągu zaledwie dwóch pokoleń kompletny rozpad struktury federacji i wstrzymanie rozwoju cywilizacji. Imperium straciło jakiekolwiek pozory władzy nad Galaktyką, zdewastowane światy zaprzepaściły zdolność do dalszego rozwoju. Kwestią przetrwania dla wielu planet stało się niedopuszczenie do zupełnej izolacji, która oznaczałaby powolną śmierć cywilizacji. Zapanował chaos.

W tym momencie przypomniano sobie o Arenie. Mimo iż od dawna nie wykorzystywana, kryła w swoich piaskach ogromne pokłady różnego rodzaju urządzeń technicznych, pozostałości po świetności Imperium. Okazało się, że poszukiwania prowadzone w częściowo zniszczonych bunkrach, bazach wojskowych i innych budowlach znajdujących się na księżycu, mogą być źródłem szybkiej fortuny.



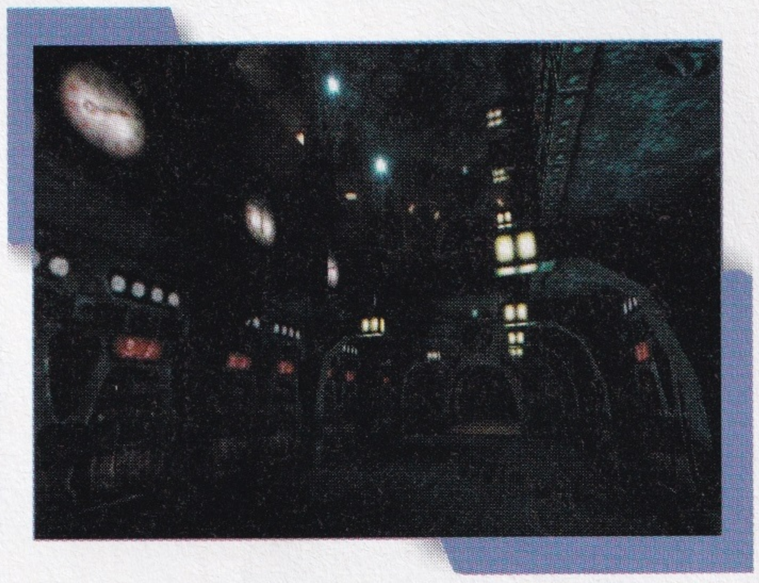
Spowodowało to napływ na powierzchnię Areny różnego rodzaju najemnych zbirów, awanturników i oszustów. Także główny bohater Pyłu, żołnierz-renegat o nazwisku Sope, postanowił stawić czoło wyzwaniu. Sope jest byłym członkiem elitarnego oddziału imperialnego, rozbitego w jakiejś mało znaczącej utarczce po upadku prestiżu federacji. Jako jeden z wielu będzie się starał zdobyć pozostawione na satelicie dane, broń i inne cenne znaleziska, które pozwolą mu na osiągnięcie bogactwa i władzy.

W czasie zabawy odbywamy kolejne misje, przedzielone sekwencjami wideo. Zwiedzamy opuszczone budynki, tunele, platformy, kaniony Areny, a nawet rozbitą fregatę gwiezdną. W trakcie swoich spacerów nasz bohater stara się odnaleźć jak najwięcej wartościowych



przedmiotów. Niestety, w pracy przeszkadzają mu pułapki, różnego rodzaju mutanty, a także inni poszukiwacze skarbów. Wszystko to powoduje, że przeżycie na Arenie nie jest wcale łatwiejsze niż w czasach, kiedy ludzkość prowadziła na powierzchni księżyca swoje wojny.

Sterowany przez nas bohater może napotkać na swojej drodze postacie różnego rodzaju. Pomiędzy dwudziestoma typami zestawów cechujących je zachowań znajdą się zdumiewająco różnorodne „charaktery". Spotkamy więc monstra rzucające się na nas bez zastanowienia, jak również postacie, które, zaatakowane, ukryją się za rogiem korytarza i spróbują nas wciągnąć w pułapkę. Zdarzają się też osobowości neutralne. W Pyle nie obowiązuje zasada „zabij wszystko, co się rusza". Czasem jest ona wręcz szkodliwa. Niektórych przeszkód nie możemy pokonać z założenia, lepiej jest więc przejść obok nich.



Do użytku mamy wiele zróżnicowanych pod względem skuteczności rodzajów broni. Zaczynamy grę z karabinkiem półautomatycznym w rękach. W miarę odnajdywania kolejnych niespodzianek Sope będzie mógł posługiwać się granatnikiem, minami czy lancą elektryczną. Ciemności korytarzy rozświetlą flary, natomiast precyzyjność strzału, na przykład z karabinka, zwiększy celownik będący standardowo na wyposażeniu żołnierza. Celownika można też użyć w charakterze noktowizora. Pomaga on również w dokładnym lokalizowaniu przedmiotów.

Pył łączy elementy strzelaniny FPP i gry przygodowej. Nagłe zwroty akcji i animacje wplatane w akcję gry urozmaicają jej przebieg. Mapy, podobnie jak spotykane przez Sope'a postacie, są pokryte złożonymi teksturami. Także efekty dźwiękowe nie pozostają w tyle za grafiką. Gra realizuje dźwięk przestrzenny i efekty specjalne, takie jak echo, pogłos czy efekt Dopplera. Ciekawym pomysłem jest użycie dodatkowego widoku w lewym, dolnym rogu ekranu. Scenerie poszczególnych etapów charakteryzują się dużą interaktywnością. Po strzale np. w ścianę możemy zauważyć zniszczone elementy otoczenia.

Pył

Typ gry:	FPP
Producent:	Optimus
Dystrybutor:	Optimus
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 133, 16 MB RAM, SVGA 1 MB, CD-ROM 4x, DirectX
Karty 3D:	zgodne z OpenGL
Multiplayer:	brak
Cena:	149 zł

Quake 2

DEMO NA CD 1

Zaczęło się skromnie i niewinnie – mała firma id Software z Teksasu wypuściła na rynek komputerowy grę Wolfenstein 3D. Mniejsza w tym momencie o scenariusz (samotny komandos walczący z hordami hitlerowców w tytułowym wilczym szańcu), bo nie wyróżniał się on niczym szczególnym. Tak już zresztą miało w tego typu grach pozostać. Prawdziwą rewolucją był sposób przedstawiania świata – gracz nie widział osoby, którą kierował. Mógł zobaczyć jedynie własne ręce zaciśnięte na karabinie, granatniku czy rakietnicy. Stwarzało to wrażenie, jakby sam monitor był jego oczami. Gry tego typu nazwano z czasem FPP (ang. „First Person Perspective"), podkreślając w ten sposób bezpośredni odbiór otaczającej nas rzeczywistości.

To genialne rozwiązanie firma id Software rozwinęła w uznawanej dziś za kultową grze Doom. Oczywiście schemat był ten sam (tym razem komandos zmagał się z potworami w kosmosie), ale niesamowity, pełen

grozy klimat wynagradzał wątły scenariusz. Później był jeszcze Doom 2, czyli dokładnie to samo co w pierwszej części, tyle że na Ziemi, aż wreszcie nastał Quake, z nowymi, interesującymi pomysłami. Chyba najważniejszym z nich była możliwość rozglądania się we wszystkich kierunkach (a więc także do góry i w dół), duży wybór broni, znacznie podniesiona inteligencja przeciwników. Prawdziwą rewolucją był jednak tryb multiplayer, czyli możliwość gry w sieci. Szybko okazało się, że rywalizowanie z kolegami we wspólnej grze jest o wiele ciekawsze, niż zmaganie się z potworami generowanymi przez komputer.

Trzeba jednak dodać, że w grach tego typu sporo jest przemocy i krwi ściekającej hektolitrami z monitora. Trudno więc polecić tę rozrywkę dzieciom i osobom o wrażliwszej psychice. Uczestnicząc w walce, naprawdę się boimy. Nie każdy to lubi. Jednak z drugiej strony świadczy to o tym, jak bardzo świat przedstawiony w grach komputerowych potrafi nabrać cech świata realnego.

Na następcę Quake'a czekano z niecierpliwością. I nie zawiedziono się. Gra firmy id Software ponownie wytycza nowy kierunek w gatunku trójwymiarowych strzelanin FPP. Co ciekawe, nie kontynuuje ona wątków z pierwszego Quake'a – klimatem zbliżona jest raczej do Dooma.

Tuż po lądowaniu na obcej planecie okazuje się, że większość ziemskich komandosów nie żyje. Wcielając się w jedynego ocalałego żołnierza, będziemy się zmagać z barbarzyńskimi Stroggami, skrywającymi się w doskonale zabezpieczonych budowlach militarnych. Naszym zadaniem będzie więc pokonanie wszystkich nastających na nasze życie osobników i zlikwidowanie machiny wojennej Obcych.

Podstawowym celem gry jest zabicie Makrona, przywódcy Stroggów, wybieranego spośród Warlordów. Tylko wypełnienie tego zadania zapewni Ziemi spokój i dobrobyt. Oczywiście, zanim do tego dojdzie, musimy pokonać wielu przeciwników. W przeciwieństwie do ludzi Stroggowie nie są jedną rasą. Reprezentują cechy podbitych przez siebie cywilizacji, stanowiąc koszmarne połączenie ciała z maszyną. Na swojej drodze napotkamy m.in. strażników, gladiatorów, mutanty i drapieżne latające monstra. Dysponują oni rozbudowaną sztuczną inteligencją, pokonanie ich nie jest więc łatwą sprawą. Nie liczmy na to, że raz zaatakowany potwór da nam spokój, gdy skryjemy się za rogiem – będzie za nami biegł przez pół mapy i spróbuje nas zgładzić.

Oczywiście nie sposób w Quake 2 pominąć trybu multiplayer, umożliwiającego jednoczesną grę w sieci 32 osób. Można grać w sieci lokalnej lub w Internecie. Warto zwrócić uwagę na niektóre niezwykle przydatne przedmioty występujące w tej formie rozgrywki. Są nimi na przykład Invulnerability, dająca czasową nietykalność, oraz Quad Damage. Ta ostatnia zdobycz na pewien czas czterokrotnie wzmacnia siłę broni, którą dysponujemy.

Tym, którzy nie dysponują dostępem do sieci, zostaje gra w trybie Single Player. Imponujące są rozmiary map przygotowa-

nych przez id Software. Poziomy z Quake'a 2 w niczym nie przypominają tych z Dooma – są o wiele bardziej rozbudowane i zróżnicowane. Największą różnicą jest zerwanie przez twórców gry z sekwencyjnym układem poszczególnych etapów. Do tej pory w produkcjach tego typu trzeba było skończyć pierwszy poziom, by przejść do drugiego itd. Tutaj mapy istnieją jedna obok drugiej. Może się więc okazać, że przemierzając kolejny etap, będziemy musieli wrócić do pierwszego poziomu, bo właśnie tam trzeba uruchomić przełącznik czy przesunąć dźwignię. Jeżeli tego nie zrobimy, dalsza wędrówka będzie niemożliwa. Te bardzo rozbudowane misje zapewnią wiele godzin znakomitej rozrywki.

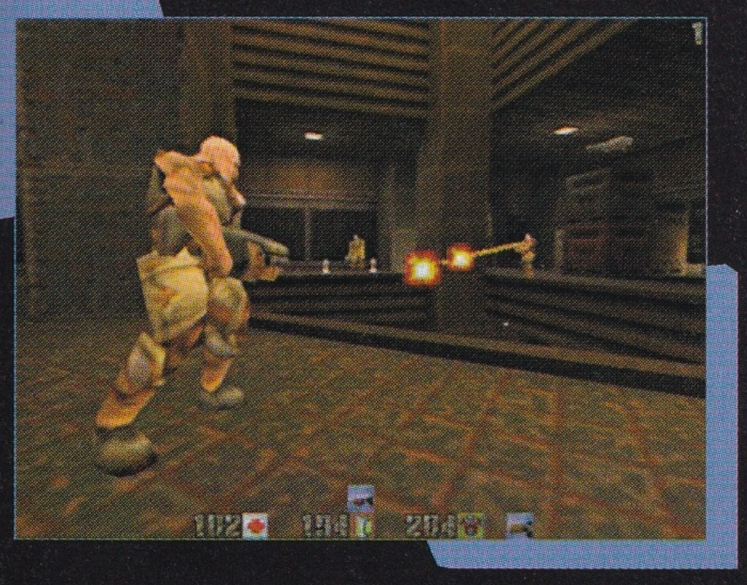
Quake 2

Typ gry:	strzelanka FPP
Producent:	id Software
Dystrybutor:	LEM
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 133, 24 MB RAM, CD-ROM 4x, karta dźwiękowa zgodna z SoundBlaster, mysz lub joystick
Karty 3D:	kompatybilne z procesorem Voodoo
Multiplayer:	do 32 osób w sieci lokalnej lub Internecie
Cena:	159 zł

Quake 2 Mission Pack: The Reckoning

Jedną z najpopularniejszych (jeżeli nie najpopularniejszą) grą na rynku w ostatnich miesiącach jest Quake II, nie dziwi więc fakt, że produkt doczekał się kontynuacji. Podczas gdy panowie z id Software – twórcy obu części Quake'a – pracują nad jego trzecią częścią, mniej znana firma Xatrix Entertainment (Rednek Rampage), wypuściła, w pełni autoryzowany przez id, pakiet misji pod tytułem The Reckoning. Tytuł ten w wolnym tłumaczeniu oznacza wyrównanie rachunków.

Misje nawiązują bezpośrednio do wydarzeń mających miejsce w „dwójce". Tym razem gracz wciela się w postać Jokera – żołnierza przyszłości, komandosa, jednego z tysięcy nieszczęśników, którzy zostali zrzuceni na wrogą planetę w celu unieszkodliwienia zagrażającej ziemi metaliczno-biologicznej rasy Stroggosów. Jak to często bywa, nie wszystkie zamierzenia poszły zgodnie z planem. Desantowa kapsuła Jokera została trafiona przez jeden z blisko przelatujących meteorytów. Zderzenie to wybiło ją z zadanej trajektorii lotu i uniemożliwiło dalsze sterowanie pojazdem. Nasz bohater, nie mając wpływu na miejsce przyziemienia, wylądował, a w zasadzie rozbił się daleko poza strefą zrzutu swoich współtowarzyszy. W takiej sytuacji pozostało mu tylko jedno wyjście: przedrzeć się przez niegościnne kaniony, dotrzeć do umocnień Stroggosów i podać ich eksterminacji, by ostatecznie powrócić do bazy-matki. Jest to najkrótsza charakterystyka czynności, których będziemy musieli dokonać, aby szczęśliwie dotrzeć do końca rozgrywki.



Ponieważ gra wykorzystuje w całości technologię graficzną opracowaną przez id, wszystkie poziomy, przeciwnicy i przedmioty utrzymane są w klimacie pierwowzoru. Spotkamy więc mroczne jaskinie, strome ściany, pieczary wypełnione wodą, pomieszczenia zaczerpnięte żywcem z filmów S-F, wszystko to spotęgowane przez grę kolorowych świateł, sugestywne tekstury, cienie oraz setki przeciwników, którzy tylko czekają, aby pozbawić nas życia.

Jak na rasowy Mission Pack przystało, obok zestawu nowych plansz Q2: The Reckoning zawiera również nowych przeciwników, a także nie spotykane dotąd rodzaje broni oraz artefakty. Oprócz starych, dobrych znajomych: Gunnera, Tanka czy Gladiatora, gracz napotka również zupełnie nową postać – Gekka. Jest to bardzo skoczny przeciwnik żyjący wśród skał oraz w wodzie, plujący często radioaktywną substancją. Skoczność czyni z niego uciążliwego i momentami trudnego do eliminacji wroga. Drugą całkowicie nową postacią jest Repair bot. Nie jest on wybitnie ofensywną jednostką i sam w sobie nie stanowi wielkiego zagrożenia ze względu na ubogie uzbrojenie, może jednak naprawiać inne Stroggi, czego efekt niejednokrotnie skończy się dla nas bolesnym zaskoczeniem.

Oprócz tych dwóch przeciwników, szeregi wroga uzupełniają m.in. usprawnione wersje Iron Maiden i Gladiatora oraz wiele innych, znanych już postaci. Modyfikacje wprowadzone do ich uzbrojenia czynią te stwory jeszcze bardziej niebezpiecznymi i odpornymi na atak. Jak widać, menażeria stała się bardziej śmiercionośna niż kiedykolwiek, aby jednak szanse były wyrównane, rozbudowany został również arsenał dostępnej broni. Do i tak już pokaźnego uzbrojenia dołączyły Ion Ripper, Phalanx Particle Cannon oraz Trap. Pierwszy z nowych rodzajów broni miota energetycznymi bumerangami mającymi zdolność odbijania się rykoszetem od ścian, a właściwość ta czyni ten oręż idealnym do niespodziewanego ataku zza rogu. Particle Cannon wystrzeliwuje podwójną serię pocisków elektromagnetycznych, co daje dużą siłę ognia, ale niestety nie nadaje się do walki na krótkie dystanse. Trap natomiast, niczym czarna dziura, zasysa z najbliższego otoczenia wszystkie żywe istoty, przerabiając je na bezkształtną, krwawą masę. Wszyscy, którzy kiedykolwiek grali w gry id Software, wiedzą doskonale, że o długowieczności produktu decyduje tryb multiplayer, czyli rozgrywka prowadzona wspólnie z przyjaciółmi. Są one wystarczająco duże, aby mogło na nich z powodzeniem zagrać kilkanaście i więcej osób. Natomiast dla tych, którzy wolą współpracować i ramię przy ramieniu walczyć z wrogiem oraz wspólnie pokonywać kolejne plansze, pozostaje tryb cooperative.

Quake II Mission Pack: The Reckoning nie jest samodzielną grą, a do jego uruchomienia wymagane jest posiadanie pełnej wersji Quake'a 2. Stanowi jednak doskonałe uzupełnienie pierwowzoru, dodając nowe monstra, rodzaje broni i poziomy do zwiedzenia.

Quake 2 Mission Pack: The Reckoning

Typ gry:	strzelanka
Producent:	Xatrix Entertainment
Dystrybutor:	LEM
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 166, 32 MB RAM, 240 MB na dysku, CD-ROM 8×, zalecany akcelerator 3D
Karty 3D:	zgodne z OpenGL
Multiplayer:	LAN, Internet, kabel, modem
Cena:	99 zł

Railroad Tycoon II

DEMO NA CD 1

Niewiele rzeczy tak szybko i zarazem w sposób tak drastyczny zmieniło losy świata, jak wynalezienie lokomotywy parowej. Pojazd pomysłu Brytyjczyka Richarda Trevithicka zapowiadał się na tyle skromnie, że nikt nie spodziewał się diametralnych zmian, jakie czekają świat w następstwie jego rozpowszechnienia. Zastąpienie konnych zaprzęgów mechanicznym „stalowym koniem" spowodowało powstanie nowych gałęzi przemysłu, specyficznego folkloru, a nawet legend. Railroad Tycoon II daje nam szansę osobistego uczestniczenia w dokonujących się w owym czasie przemianach. Co więcej, możemy zmienić bieg historii, ingerując we wczesny okres rozwoju kolei żelaznej, aby potem cieszyć się w pełni nastaniem jej złotego wieku.

Rozpoczynamy grę, decydując się na jeden z dwunastu dostępnych scenariuszy. Możemy też uruchomić kampanię składającą się z 18 etapów. W każdym przypadku zaczynamy zabawę w późnych latach wieku XIX, kiedy to rozpoczął się dynamiczny rozwój kolejnictwa. Przed uruchomieniem właściwej części programu wybieramy też liczbę komputerowych przeciwników oraz stopień trudności. W tym ostatnim przypadku możemy zdać się na czterostopniową skalę oferowaną przez twórców Tycoona bądź też ustalić samodzielnie poziom wskaźników modelu realizmu finansowego i przemysłowego. Każdemu z nich

przypisano trzy pozycje, od których zależny jest poziom realizmu gry. Dla przykładu, jeżeli ustawimy poziom wskaźnika przemysłowego w pozycji Basic, możemy wysyłać dowolne towary do dowolnych miejsc przeznaczenia, natomiast w przypadku użycia poziomu Expert jesteśmy ograniczeni realiami świata gry. Podobnie wygląda sytuacja, jeśli chodzi o wskaźnik finansowy. Nie możemy np. wykonywać skomplikowanych operacji giełdowych, jeżeli gramy w trybie Basic.

Cel gry może być zróżnicowany. Na przykład w scenariuszu Cape to Cairo musimy połączyć linią kolejową Cape Town leżące na południu Afryki z Kairem. Ponadto konieczne jest przeprowadzenie na tej trasie co najmniej ośmiu składów towarowych pomiędzy wspomnianymi miastami. Nie mamy wprawdzie konkurencji, ale już na pierwszy rzut oka widać, że zadanie nie jest łatwe. Z kolei w misji The Golden Age, rozgrywającej się w Stanach Zjednoczonych końca ubiegłego wieku, kluczem do sukcesu jest osiągnięcie odpowiednio wysokich zysków. Tym razem przeszkadzać nam jednak będzie konkurencja. Jak widać, poszczególne scenariusze umiejscowione są w różnych miejscach naszego globu. Łączy je jedna wspólna cecha: czasy, w jakich ma miejsce ich akcja, są na danym terenie kluczowe dla rozwoju kolei.

Zanim rozpoczniemy kładzenie podkładów pod tory i budowę stacji, należy założyć własne przedsiębiorstwo. Czasem komputer wykonuje tę czynność automatycznie, często jednak musimy sami zatroszczyć się o konieczne fundusze. Decydującą rolę odgrywają przy tym proporcje pomiędzy własnym wkładem finansowym a pieniędzmi sponsorów. Wprawdzie z reguły łatwo jest znaleźć instytucje inwestujące w rozwój kolei, musimy się jednak liczyć z faktem, że poniesione na utworzenie firmy nakłady będą w przyszłości proporcjonalne do osiąganych z jej działalności zysków.

Podstawowe zyski kolei pochodzą z opłat za przewozy pasażerów i towarów. W związku z tym dobrze jest budować stacje w miejscach, gdzie istnieje zapotrzebowanie na tego typu usługi. Należy też zwrócić uwagę na profil produkcji lokalnych fabryk znajdujących się w poszczególnych miastach. Wytwarzają one pewne towary, zużywające przy tym określone surowce. Zarówno do przewozu jednych, jak i drugich doskonale nadaje się kolej. Ta prosta zasada stanie się dla nas podstawowym kluczem do sukcesu. Na początek najlepiej jest zająć się przewozem pasażerów oraz poczty. Te usługi są najmniej kłopotliwe, natomiast popyt na nie występuje w przypadku połączenia każdych dwóch sąsiadujących ze sobą miast. Stacja kolejowa powinna znajdować się dostatecznie blisko budynków mieszkalnych oraz zakładów przemysłowych. Musi ona mieć w swoim wyposażeniu przynajmniej dwa elementy: zbiornik na wodę wykorzystywaną przez parowozy oraz zbiornik piasku, którym posypywane są tory, gdy pociąg jedzie pod górę. W miarę upływu czasu wzbogacimy nasze stacje w dodatkowe budynki i instalacje, zwiększające jej funkcjonalność i umilające podróżnym czas spędzany w poczekalniach dworcowych.

Kolejnym krokiem po położeniu torów i wybudowaniu stacji jest zakup lokomotywy. Także tutaj możemy wybrać spośród kilku różnych rozwiązań, kupując taką lub inną lokomotywę. Różnią się one między sobą maksymalnym ciągniętym składem, przyspieszeniem, kosztami eksploatacji i oczywiście ceną. Po dokonaniu zakupu możemy uruchomić nasze pierwsze połączenie obsługiwane przez pociąg, złożony z lokomotywy i dwóch wagonów pasażerskich.

Railroad Tycoon II stanowi spory postęp w stosunku do pierwszej części gry, zarówno pod względem stopnia realizmu gry, jak i oprawy graficznej. Dla miłośników tego specyficznego gatunku rozrywki będzie to pewno pretekstem do spędzenia przed komputerem wielu zimowych wieczorów.

Railroad Tycoon II

Typ gry:	symulacja gospodarcza
Producent:	PopTop Software
Dystrybutor:	Optimus
Platforma:	Windows 95/98/NT
Wymagania:	Pentium 166, CD-ROM 12×, karta graficzna SVGA, karta dźwiękowa, 170 MB miejsca na dysku
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	IPX, TCP/IP, modem
Cena:	159 zł

Rainbow Six

Jednym z najbardziej znanych autorów powieści z gatunku fikcji politycznej jest Tom Clancy. Jego książka Rainbow Six tak przypadła do gustu wydawcom z Red Storm Entertainment, że postanowili zrobić na jej podstawie grę. Utworzono więc produkt, w którym Rainbow Six jest kodową nazwą elitarnego oddziału do zadań specjalnych. Członkowie grupy wkraczają do akcji tam, gdzie zawiodły wszelkie formy negocjacji, a życie zakładników wisi na włosku.

Rozgrywka została podzielona na dwa etapy. Oba są jednakowo ważne, a od ich prawidłowego wykonania zależy los rozgrywki. Pierwszy etap jest wybitnie taktyczno-strategiczny i służy do zaplanowania całej misji, drugi natomiast pozwala nam wcielić się w postać jednego z komandosów i samodzielnie wykonać wcześniej wyznaczone zadania. Misje są bardzo różnorodne, od bardzo niebezpiecznych, wymagających wiele uwagi akcji uwolnienia zakładników, do równie trudnych, polegających na rozbrajaniu bomb czy infiltracji wrogich umocnień. Wszystko to odbywa się w różnorodnych sceneriach: na terenach ambasad, wieżowców i platform wiertniczych.

Przed każdą misją jesteśmy dokładnie informowani o zaistniałej sytuacji oraz wyznaczonych nam celach. Jak wiadomo, dobre przygotowanie to połowa sukcesu. Kolejnym etapem jest więc dobór odpowiednich ludzi, ekwipunku i uzbrojenia. Ponieważ nasz arsenał jest dość bogaty, na każdą misję możemy skompletować idealną drużynę. Nasze narzędzia to między innymi CAR-15, czyli krótsza wersja M-16, shotguny, broń krótka, zestawy wytrychów i pakiety do wysadzania drzwi, różne kamizelki kuloodporne i hełmy – jednym słowem wszystko, co pozwala na wydanie otwartej wojny terrorystom i, co najważniejsze, wygranie jej. Każdy komandos ma własną, wyrażoną w punktach charakterystykę, a wyświetlane dane mówią o jego przydatności do poszczególnych zadań. Należy uważnie przyjrzeć się kandydaturom, gdyż marnotrawstwem byłoby wysyłanie sapera do głównej grupy uderzeniowej.

Po wybraniu odpowiednich ludzi i ekwipunku przychodzi czas na jeden z najważniejszych elementów rozgrywki, czyli zaplanowanie misji. Na przedstawionej mapie (możliwe jest również jej włączenie w wersji trójwymiarowej, bardziej przejrzystej i plastycznej) otrzymujemy dokładnie rozrysowane miejsce działania, rozmieszczenie terrorystów, zakładników i bomb. Po zapoznaniu się ze szczegółami lokalizacji zabieramy się do wyznaczenia marszruty poszczególnych drużyn. Dysponujemy maksymalnie czterema pododdziałami. Podstawowym zadaniem jest zaplanowanie odpowiedniej drogi i zadań dla każdej grupy. Definiowane przez nas punkty nawigacyjne pozwalają precyzyjnie poprowadzić żołnierzy oraz wydać rozkazy, których realizacji będziemy oczekiwać. Możliwych rozwiązań jest praktycznie nieskończenie wiele, pozostaje tylko zdecydować się na jedno, najbardziej odpowiednie i perfekcyjnie je wykonać w następnym etapie. W trakcie trwania misji można, co prawda, dokonywać małych modyfikacji, daje to jednak mniejsze pole manewru i jest mniej efektywne.

Dochodzimy do ostatniego etapu rozgrywki. Mamy tu do czynienia ze znanym z gier „quake'opodobnych" trybem FPP, czyli widokiem bezpośrednio z poziomu żołnierza, chociaż możliwy jest również wybór perspektywy à la „Tomb Raider", a więc zza pleców komandosa. Całe otoczenie jest przedstawione w trzech wymiarach. Zarówno sceneria, jak i postaci są pełne szczegółów, a będąca już standardem obsługa akceleratorów 3D dodaje grafice realizmu. Sama rozgrywka może wyglądać bardzo różnie. Na przykład dowodzona przez nas grupa Alpha po wyeliminowaniu wszystkich przeciwników na pierwszym piętrze obserwuje, jak partnerzy z oddziału Bravo rozprawiają się z terrorystami na parterze, podczas gdy grupa Gamma dostała się właśnie na tyły posesji w celu zapewnienia odpowiedniej osłony dla zakładników. Jest to tylko jeden z wielu możliwych scenariuszy, ale daje przedsmak, czego możemy spodziewać się po tym fragmencie gry. Warto jednak zwrócić uwagę, że w przeciwieństwie do innych strzelanin w Rainbow Six nie należy bezsensownie biegać i mordować wszystkie ruchome cele. Szybkość i precyzja bardzo się liczą, ale każdy

ruch musi być dobrze przemyślany i skoordynowany z wcześniejszymi założeniami. Tutaj nawet jeden pocisk, jeden strzał może zadecydować o powodzeniu misji.

Stało się już oczywiste, że żadna nowa gra nie może się obyć bez trybu multiplayer. Nie inaczej jest w przypadku Rainbow Six. Rozgrywka wieloosobowa możliwa jest przez sieć lokalną i Internet. Można więc po zaproszeniu kilku znajomych, rozdzieleniu zadań i ustaleniu taktyki pokonać terrorystów w większym gronie.

Rainbow Six łączy w sobie elementy strategii i gry akcji. Daje przy tym dużą swobodę w podejmowaniu decyzji, a co za tym idzie, pozwala rozegrać każdą partię w inny, niepowtarzalny sposób. Dostępne w grze misje są różnorodne i wymagające, dają zajęcie na wiele godzin.

Rainbow Six

Typ gry:	połączenie strategii i gry akcji
Producent:	Red Storm
Dystrybutor:	Optimus
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 166 i akcelelator 3D lub Pentium 200 MMX, 16 MB RAM, 300 MB miejsca na dysku, SVGA 2 MB, karta dźwiękowa zgodna z DirectSound, CD-ROM 4×
Karty 3D:	zgodne z Direct 3D
Multiplayer:	LAN, Internet
Cena:	159 zł

Rayman Designer

Jeszcze kilka lat temu platformówki niepodzielnie królowały wśród gier komputerowych. Do najbardziej znanych należały Lost Vikings, Gods, Blues Brothers czy Titus The Fox. Atutem tego rodzaju gier była prosta, intuicyjna obsługa oraz bardzo dynamiczna akcja. Składały się one zwykle z kilkunastu

lub nawet kilkudziesięciu etapów, obfitujących w walki z potworami. Oprócz sprawności manualnej liczyła się w nich również pomysłowość i spryt – niektórych poziomów nie można było ukończyć bez uruchomienia ukrytej dźwigni, wyzwolenia jakiegoś mechanizmu czy oszukania przeciwnika.

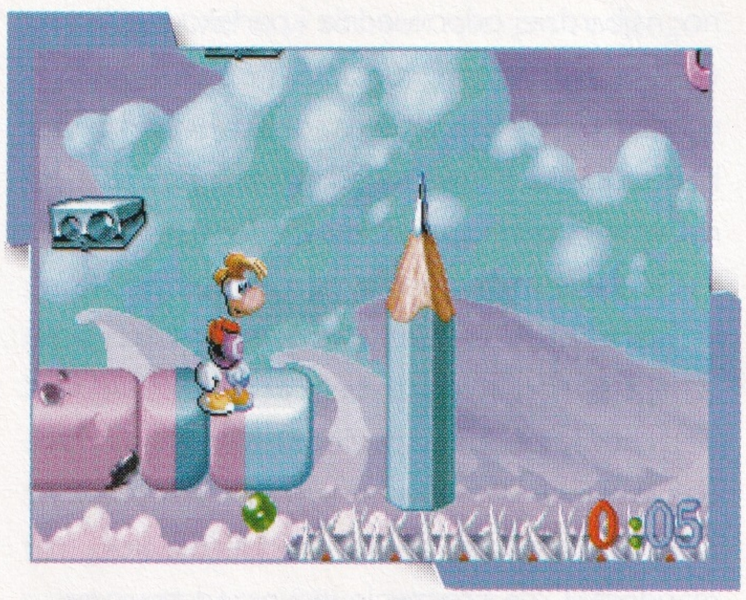
Nie można też zapominać o jeszcze jednym atucie tego typu gier – ładnej grafice, przyciągającej przed ekrany monitorów szczególnie młodszych użytkowników pecetów. Często identyfikują się oni z głównym bohaterem gry, którym może być na przykład ulubiona postać znana z książek czy bajek telewizyjnych. Nie oznacza to jednak, że platformówkami nie są zauroczeni starsi. Oni również potrafią spędzić przy komputerze kilka ładnych godzin, prowadząc swojego bohatera przez coraz trudniejsze poziomy.

Pojawiające się obecnie platformówki nie stanowią już większości gier na rynku komputerowej rozrywki. Z pewnością jednak ukazanie się tytułu z tej kategorii powinno zwrócić naszą uwagę.

Rayman Designer to już druga część przygód popularnego stworka. Tym razem Rayman będzie musiał pokonać 24 misje i odnaleźć 100 niebieskich petard, kryjących się w różnych, nieraz trudno dostępnych, miejscach. Jeżeli uda mu się to zrobić, przejdzie do kolejnego poziomu. Wszystko zależy więc od naszej zręczności i wprawnego oka.

Rayman będzie musiał unikać licznych pułapek zastawionych na niego przez perfidnych programistów – dolin najeżonych kolcami, wielkich ołówków czy trąb wydających z siebie obrzydliwe dźwięki. Trzeba się więc z nim obchodzić nadzwyczaj delikatnie. Warto ukończyć daną misję jak najszybciej, gdyż nasz czas jest automatycznie zapisywany. Jeżeli osiągniemy wartościowy rezultat, będziemy mogli wpisać go na internetowej stronie firmy Ubi Soft, producenta programu.

Gra na 24 planszach to tylko połowa atrakcji czekających wielbicieli Raymana. Na krążku umieszczono bowiem prosty w obsłudze edytor map, dzięki któremu stworzyć można własne misje. W ten sposób nawet niedoświadczony użytkownik stanie się autorem gry. Najprostszym sposobem zbudowania takiego poziomu jest skopiowanie części obiektów z oryginalnych misji. Bardziej ambitni będą mogli wykazać się inwencją i stworzyć zupełnie nowy świat Raymana. Warto przy tym skorzystać z pewnych porad. Przede wszystkim musimy pamiętać o limicie skoku Raymana. Nie możemy więc układać zbyt wysokich platform, bo nasz bohater po prostu nie będzie w stanie na nie wskoczyć.



Jednocześnie nie powinniśmy ograniczać poziomu do dużej liczby płaszczyzn, lecz zadbać o różnorodność scenerii. Po ukończeniu budowania mapy powinniśmy sprawdzić, czy nie ma na niej przypadkiem takich miejsc, w których Rayman mógłby utknąć. Jeśli tak, należy tę usterkę usunąć.

Cały system gry dysponuje własnym językiem. Określa ón wszystkie elementy występujące na poszczególnych etapach. Bloki to nieruchome elementy, które tworzą granice wewnątrz mapy. Każdy blok ma ściśle określone właściwości. Przykładowo, jeżeli Rayman idzie po lodzie, wskazówka określająca typ bloku poinformuje nas, że Rayman będzie się ślizgał. Ważne są też związki i blokady. Te pierwsze stanowią połączenie różnych ruchomych obiektów, które dzięki temu mogą ze sobą współpracować. Blokady natomiast powodują uniemożliwienie wspólnego działania wybranych obiektów.

Aby nieco urozmaicić grę, autorzy pozostawili do naszej dyspozycji cały zestaw wskazówek. Na wszystkich mapach spotkamy się ze wskazówką Base Tip, dzięki której będziemy mogli poruszać się w poziomie. Pass Below umożliwią przechodzenie z góry na dół, natomiast Slope Tips – poruszanie się po pochyłych wzniesieniach. Trzeba jednakże pamiętać o tym, że nie wszystkie wskazówki mogą być nam pomocne. Jeśli napotkamy Deadly Tip, tracimy jeden punkt życia. Jeszcze gorzej jest przy Instant Death Trip – wówczas Rayman ginie na miejscu. Inne zabójcze wskazówki mogą spowodować nasze utonięcie lub upadek.

Rayman Designer

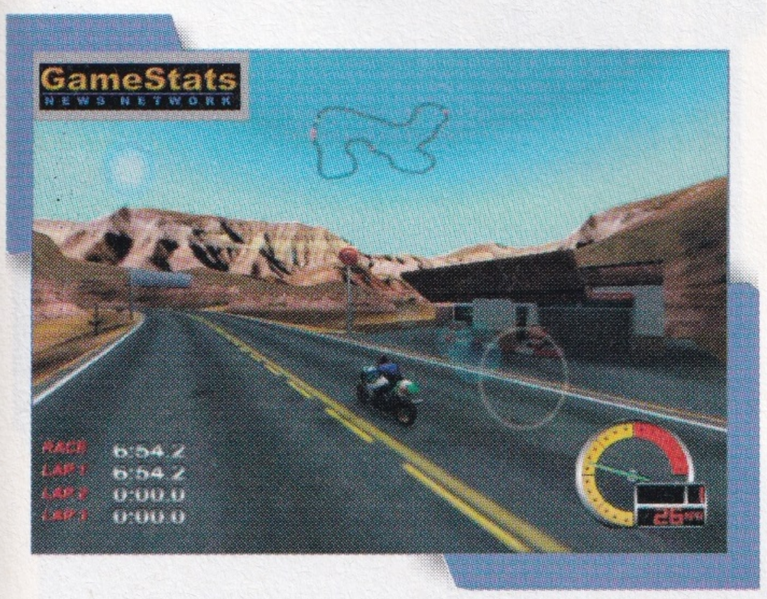
Typ gry:	platformówka
Producent:	Ubi Soft Entertainment
Dystrybutor:	LEM
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 60, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, karta dźwiękowa Sound Blaster lub zgodna
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	brak
Cena:	109 zł

Redline Racer

DEMO NA CD 1

Trzy, dwa, jeden, zero, start! Kierowcy pochylają się na siedzeniach swoich maszyn, przywierają do zbiorników paliwa, ściągają do siebie manetki gazu. Asfalt zaczyna przesuwać się pod kołami z zawrotną prędkością. Słońce przeraźliwie razi w oczy, nie pomagają nawet przyciemniane szybki kasków. Na pierwszym wirażu zderzają się dwa motocykle, powietrze przeszywa krzyk jednego z zawodników. Nie ma jednak czasu na użalanie się nad sobą. Trzeba jak najszybciej dosiąść ponownie pojazdu i spróbować dogonić innych.

Firma Ubi Soft jest znana z rozmaitych symulatorów, nie tylko jazdy różnego rodzaju wehikułami. Przykładem może być F1 Racing Simulation czy Tennis Arena. Pierwszy z programów to symulator bolidu F1, drugi natomiast – gry w tenisa ziemnego. Redline Racer nie jest wyjątkiem od wspomnianej reguły. Jak łatwo się domyślić na podstawie opisu we wstępie, w tym przypadku chodzi ni mniej, ni więcej, tylko o symulator motocykla klasy superbike.



Program oferuje możliwość wcielenia się w kierowcę sportowego motocykla. Do dyspozycji mamy całą gamę maszyn, przy czym nie wszystkie są dostępne od razu. Zdobywamy uprawnienia do jazdy na poszczególnych maszynach w miarę upływu czasu i powiększania naszych umiejętności. Podobnie jest z torami, które mogą spełnić wymagania większości fanatyków szaleństwa dwóch kółek. Początkowo możemy się ścigać jedynie na trzech torach, dostęp do pozostałych uzyskamy, gdy wygramy wyścig na każdym z poprzednich na poziomie średnim (middle). Trasy są urozmaicone, od typowo wyścigowych do wręcz terenowych. Konkurencja jest spora i dość wymagająca, drogi miejscami wąskie i pełne zakrętów. Gwarantuje to dobrą zabawę przez wiele wieczorów.

Jak zwykle w tego typu grach, taktyka jest pozornie dość prosta. Należy pokonać kilka okrążeń toru szybciej niż inni. Nie oznacza to jednak ciągłej jazdy na najwyższym biegu i maksymalnych obrotach. Elementy taktyki jazdy na motocyklu wymagają bowiem prawidłowego pokonywania zakrętów, których napotkamy na swojej drodze niemało. Dodatkowo pozostali zawodnicy startujący w wyścigach nie zachowują się bynajmniej jak dżentelmeni.

Dysponujemy szerokim wyborem motocykli, z których każdy charakteryzuje się czterema parametrami: maksymalną szybkością, przyspieszeniem, jakością hamulców i łatwością prowadzenia. Ich kombinacja daje ogólną charakterystykę pojazdu. Bardzo ważne jest odpowiednie dobranie motocykla do toru, tak aby móc go pokonać w optymalny sposób. Jest rzeczą oczywistą, że na trasie o wielu zakrętach lepiej jeździ się maszyną dysponującą dobrym przyspieszeniem, natomiast duża prędkość maksymalna przydaje się na długich, prostych odcinkach asfaltowej jezdni.

Na każdym torze możemy ścigać się z piętnastoma przeciwnikami, jak również spróbować pokonać trasę w jak najkrótszym czasie w towarzystwie jednego zawodnika. Pierwsza możliwość jest dostępna po wybraniu opcji ARCADE menu głównego programu, druga zaś dzięki pozycji TIME TRIAL. Ponadto aplikacja oferuje grę za pośrednictwem Internetu lub sieci lokalnej. Zapewnia to z pewnością większe emocje niż wyścig rozegrany z niezbyt pomysłowymi przeciwnikami wykreowanymi przez komputer.

Konfiguracja programu ogranicza się do kilku zaledwie ustawień, co nie jest jednak dziwne w tego typu aplikacji. Możemy wybrać urządzenie sterujące grą (klawiatura, joystick) i odpowiednio je skonfigurować. Pozycje TEAM i NAME odpowiadają za zespół wyścigowy i imię kreowanej przez nas postaci. Jak zwykle w takich aplikacjach, ważne znaczenie mają ustawienia decydujące o sposobie wyświetlania grafiki i odtwarzania dźwięku.

Menu główne programu oferuje też użytkownikowi możliwość obejrzenia filmu demonstrującego przejazd na wybranym torze, jak również połączenie się za pośrednictwem Internetu ze stroną WWW gry. Odpowiadają za to opcje DEMO i WEB PAGE.

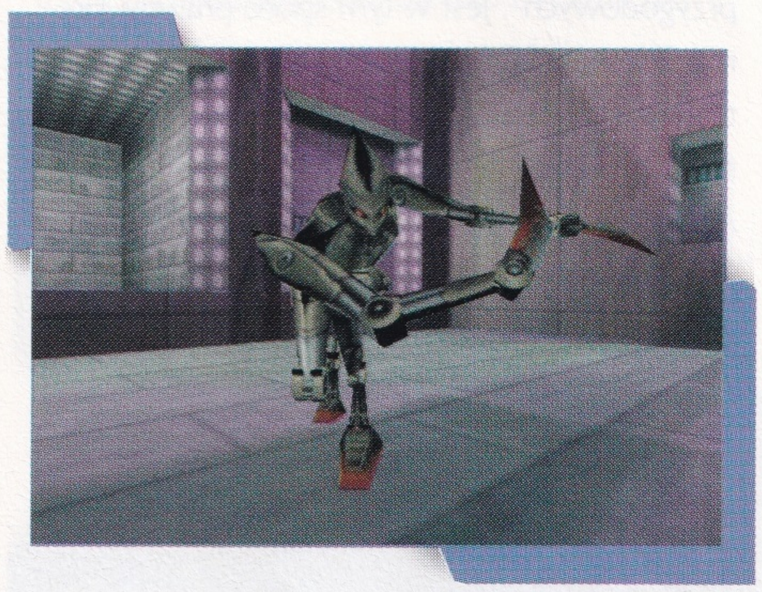
Producent programu reklamuje go jako „pierwszą grę symulacyjną, oferującą jakość grafiki 3D spotykaną dotychczas jedynie w grach przygodowych". Jest w tym sporo prawdy. Firma Criterion Studios, której dziełem jest grafika trójwymiarowa i animacje zawarte w programie, wywiązała się dobrze ze swego zadania. Animacje są płynne, szczegóły obiektów dopracowane i realistyczne. Dzieje się tak między innymi ze względu na dość rzadko spotykaną prędkość wyświetlania obrazu – od 30 do 60 klatek na sekundę. Drugim powodem jest dość intensywne wykorzystywanie przez grę akceleratorów graficznych 3Dfx. Efekty specjalne, takie jak mgła, woda na plaży czy w wodospadzie lub refleksy światła słonecznego na kamerze, dodają specyficznego uroku całej zabawie. Musimy jednak być świadomi faktu, iż nie należy się łudzić, jeśli chodzi o teoretyczne wymagania gry. Karta 3D to o wiele za mało w tym przypadku. Prawdziwą gratką jest dopiero jazda z użyciem dobrej jakości akceleratora graficznego z chipem Voodoo, przy czym w zupełności wystarcza wersja I kości z 4 MB RAM.

Redline Racer

Typ gry:	symulacja wyścigów samochodowych
Producent:	Ubi Soft Entertainment
Dystrybutor:	LEM
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 133 MHz z 3Dfx lub Pentium 166 z akceleratorem 3D, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, 16-bitowa karta dźwiękowa
Karty 3D:	zgodne z Open GL
Multiplayer:	modem, LAN, Internet
Cena:	149 zł

Requiem – Wrath of the Fallen

Oto legiony upadłych aniołów zstąpiły na Ziemię, by zaprowadzić na niej swoje rządy. Ich celem jest otwarcie Bramy w zaświaty. Ma to im umożliwić nieograniczone korzystanie z mocy Piekieł, a w rezultacie pozwolić zawładnąć światem. Wszelakoż Niebo nie zamierza się poddawać i wysyła do boju obrońcę ludzi. Wprawdzie tylko jednego, ale za to najlepszego spośród najlepszych – anioła Malachiasza.



Jak łatwo się domyślić, rola wykonawcy boskiej woli przypadnie osobie, która uruchomi grę Requiem – Wrath of the Fallen. Produkt Cyclone Studio jest połączeniem trójwymiarowej strzelaniny z grą przygodową. Oznacza to, że oprócz siania zniszczenia przyjdzie nam też rozmawiać z napotkanymi postaciami. Nie wszyscy są nastawieni do nas wrogo, aczkolwiek musimy liczyć się z nerwowymi reakcjami, zwłaszcza gdy będziemy szli w czyjąś stronę z wyciągniętą bronią.

Choć w grze główną rolę odegrają siły nadprzyrodzone, to nie zabraknie też elementów science fiction. Zarówno anioły, jak i demony, schodząc na Ziemię, tracą większość swoich nadnaturalnych mocy, dlatego chętnie korzystają ze zdobyczy techniki. Akcja rozgrywa się w dalekiej przyszłości, będzie więc można się posłużyć futurystycznymi rodzajami broni i odbyć podróż gwiezdnym krążownikiem.

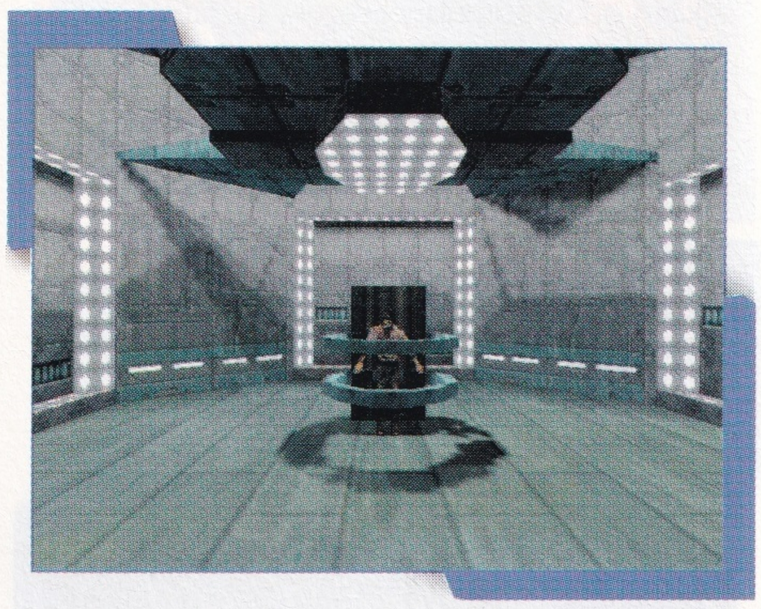
Scenerie, przez które przyjdzie kroczyć wysłannikowi niebios, odbiegają od typowych dla trójwymiarowych gier akcji labiryntowych podziemi. Zamiast tego ujrzymy spustoszone miasta pełne ruin. Ulicami, na których leżą nie pogrzebane zwłoki, krążą uzbrojone pojazdy, a piesze patrole przeszukują zbombardowane domy, by eksterminować niedobitków. Nasza droga prowadzić będzie między innymi przez gigantyczny port kosmiczny, po którym kręcą się ludzie zajęci swoimi sprawami, czujni strażnicy eskortują cenne przesyłki, a gwar rozmów raz po raz zostanie zagłuszony przez huk startującego lub lądującego statku. Jednym z takich olbrzymich statków kosmicznych odbędziemy ciekawą podróż w towarzystwie wielu innych pasażerów i członków załogi.

Wrogowie wykazują się instynktem samozachowawczym i nie pozwalają się łatwo zabić. Niepostrzeżenie czołgają się w Twoim kierunku, gdy wydaje Ci się, że jesteś całkiem bezpieczny. Przemykają się za Twoimi plecami, odskakują, schodząc z linii ognia, kucają za przeszkodami, by zyskać osłonę. Gdy uznają, że przewaga jest po ich stronie, gotowi są ścigać Cię tak zajadle, że nawet po długiej ucieczce nie uda Ci się ich zgubić. Co gorsza, potrafią koordynować swoje poczynania. Jeśli jeden przygwoździ Cię do ziemi ogniem broni maszynowej, pozostali wykorzystają to, by zbliżyć się do Ciebie. Nie zdziw się, gdy ujrzysz swoich wrogów latających w powietrzu lub szarżujących na grzbietach potwornych bestii.

Obdarzenie Malachiasza kilkoma boskimi przymiotami powinno ułatwić mu odparcie piekielnego najazdu. Oprócz tak banalnej anielskiej umiejętności, jaką jest latanie, bardzo funkcjonalne okaże się posiadanie aureoli, która działa jak pole ochronne. Niejednokrotnie przydatna będzie umiejętność opętania, czyli przejęcia na krótki czas kontroli nad wybranym stworem. Czytanie w myślach ułatwi uzyskanie informacji od osób niechętnych do współpracy. Zatwardziali grzesznicy mogą liczyć na potężne narzędzie zniszczenia zwane „Ręką Stwórcy".

Przez większość gry będziemy obserwować świat oczami głównego bohatera. Jednak gdy będzie on latał, wdrapywał się na mur lub wykonywał inne czynności, w których przydatny byłby widok całej postaci, nastąpi automatyczne przełączenie widoku na zewnętrzną kamerę.

Gra podzielona jest na trzy epizody, z których każdy składa się z wielu rozległych poziomów. Fabuła jest rozwijana przez liczne filmy i odprawy między etapami. Zadania, które trzeba będzie wykonać na poszczególnych poziomach, nie sprowadzają się do banalnego: „znajdź klucz i otwórz drzwi".
W jednej z misji trzeba dostać się na mostek statku kosmicznego, uaktywnić bombę czasową, a później, odliczając w pamięci sekundy, przedzierać się do wyjścia, by uniknąć efektów wybuchu. Innym razem należy opętać wrogiego oficera, w jego postaci wśliznąć się do obcego centrum dowodzenia i dokonać egzekucji ważnego dostojnika. Nie zawsze jednak celem misji będzie sianie zagłady. Na Malachiasza czeka też zadanie uwolnienia więźnia politycznego, a później odeskortowanie go całego i zdrowego w bezpieczne miejsce.



Historia zawarta w grze Requiem – Wrath of the Fallen będzie kontynuowana w wydawanych co kilka miesięcy nowych epizodach. Atrakcyjność gry z pewnością zwiększą też opcje rozgrywki wieloosobowej, dzięki którym gracze mogą wspólnie zwalczać piekielne hordy lub walczyć między sobą.

Requiem – Wrath of the Fallen

Typ gry:	przygodowa gra akcji
Producent:	3DO
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 166, 32 MB RAM, 235 MB miejsca na dysku, karta graficzna 1 MB RAM, karta dźwiękowa zgodna z DirectX, CD-ROM 2×, zalecany akcelerator 3D
Karty 3D:	zalecany Voodoo2
Multiplayer:	LAN, Internet
Cena:	brak danych

Revenant

Przed około dwoma laty gry RPG znikały z półek sklepowych jak ciepłe bułeczki. Działo się tak za sprawą pojawiających się często nowości, reprezentujących niespotykany dotąd poziom wykonania. Wystarczy wspomnieć takie produkty, jak Ultima, Diablo czy Final Fantasy. Dzisiaj, zapewne dzięki cyklicznej naturze rynku, popularność gier należących do wspomnianego gatunku wzrasta ponownie. Tym razem dzieje się tak za sprawą programów łączących cechy dwóch lub więcej rodzajów rozrywki. Przykładem może być zapowiadana na koniec bieżącego roku Daikatana firmy Ion Storm, charakteryzująca się właściwościami zarówno typowej strzelaniny FPP, jak i gry RPG. Kolejnym produktem, który powinien podbić serca graczy zafascynowanych światem role-playing-games, jest wydawana przez Eidos gra o nazwie Revenant. Połączono w niej w jedną całość cechy znamienne dla RPG i gry przygodowej.

Jeśli chodzi o historyjkę towarzyszącą grze, Revenant nie odbiega od standardu. „Dzielny rycerz został wysłany przez możnego władcę na poszukiwania księżniczki porwanej przez wroga króla...". Nie ma wprawdzie mowy o przewidywanym zamążpójściu ani nawet o skromnym zamku, nie mówiąc już o połowie królestwa przeznaczonego na nagrodę dla mężnego wojownika, jednak mimo to nasz bohater przemierza dziwną i zarazem niebezpieczną krainę w poszukiwaniu chwały i (zapewne) bogactwa. Walczy z zatrważającymi potworami, unika śmiertelnych pułapek, odnajduje na swojej drodze magiczne utensylia. Nadają mu one nadludzką moc przydatną w walce, której w grze nie brakuje. Brzmi znajomo? Nic dziwnego, jeśli przeczytaliśmy w życiu choć jedną powieść fantasy lub chociażby obejrzeliśmy w kinie „Gwiezdne wojny", powinniśmy bez trudu rozpoznać zarówno scenariusz, jak i sugerowane rozwiązanie akcji. Na szczęście projektanci i programiści firmy Cinematix, będącej wykonawcą gry, nadali jej na tyle charakterystyczne cechy, że Revenant stał się dziełem unikatowym.

Podczas gdy wielu producentów gier decyduje się ostatnimi czasy na engine Quake'a lub Tomb Raidera, twórcy Revenanta postanowili pozostać przy tradycyjnym widoku izometrycznym, znanym na przykład z Diablo. Pozwala on na połączenie jakości grafiki znamiennej dla technologii 2D i swobody ruchów charakterystycznej dla gier 3D. Efektem jest surrealistyczny, ręcznie malowany świat z detalami trójwymiarowymi. Wszystko to powoduje, że postaci biorące udział w grze zaczynają żyć własnym życiem. W chwili spotkania z rycerzem o imieniu Locke, bo tak nazywa się główna postać całego przedstawienia, wydają się pochłonięte własnymi sprawami. W trakcie rozmowy odwracają głowę w stronę naszego bohatera. Można też nimi potrząsnąć, gdy nie dosyć chętnie udzielają nam koniecznej pomocy. Dopracowanie graficzne programu powoduje wrażenie rzeczywistości bajkowego świata. Jeśli na przykład Locke znajdzie parę nowych, okutych butów, po ich założeniu ujrzymy je faktycznie na jego nogach.

Walka jest jednym z podstawowych elementów gier RPG. Można zauważyć, że twórcy Revenanta zwrócili sporo uwagi na tę część zabawy. Wszystkie potyczki rozgrywają się w czasie rzeczywistym, w aktualnej scenerii. Potwory pojawiające się w labiryntach wykazują sporą inteligencję, sceny walki są dopracowane pod względem animacji ruchów postaci. W momencie napotkania przeciwników możemy wybrać rodzaj ataku, od uderzenia mieczem znad głowy, powodującego największe szkody, lecz często chybiającego celu, do płaskiego cięcia, którym mamy szansę objąć nawet kilku wrogów. W miarę upływu czasu i nabierania doświadczeń Locke poznaje nowe kombinacje ciosów, zwiększających jego skuteczność w bezpośrednim starciu.

Rzecz jasna, przeciwnicy naszego śmiałka mają również swoje techniki walki, o czym możemy się najlepiej przekonać, gdy oberwiemy po głowie od ukrytego za rogiem potworka. Niektóre z czających się w ciemności monstrów preferują atak pojedynczo, inne rzucają się na rycerza całą hordą. Jeśli uda nam się zobaczyć wroga, zanim on ujrzy nas, możemy spróbować podejść go ukradkiem. Dobrym pomysłem jest wtedy chwilowe porzucenie brzęczących części rynsztunku. W katakumbach i podziemnych korytarzach na naszą korzyść działają pochodnie – niektóre bestie widzą lepiej w ciemności, natomiast przy dobrym świetle mają trudności z zobaczeniem nas.

W trakcie zabawy spotkamy się ze sporą dawką czarów i magii. Podczas odkrywania świata gry Locke natknie się na cały zbiór talizmanów. Każdy z nich jest zbiorem pewnego rodzaju magicznej mocy. Kombinowane ze sobą talizmany pozwalają naszemu bohaterowi na opanowanie różnych czarów. Przykładowo, talizman ognia (Fire) umożliwia Locke'owi spalenie znajdujących się w pobliżu przeciwników, lecz ten sam talizman w połączeniu z talizmanem ruchu (Motion) daje umiejętność zapalania na odległość. Gdy Locke nabiera doświadczenia, jego czary stają się coraz bardziej skuteczne. Pozostaje więc tylko walczyć, siec wrogów mieczem, rzucać na nich potężne czary – i odnaleźć czekającą na nas z utęsknieniem księżniczkę. Nagroda z pewnością będzie hojna.

Revenant

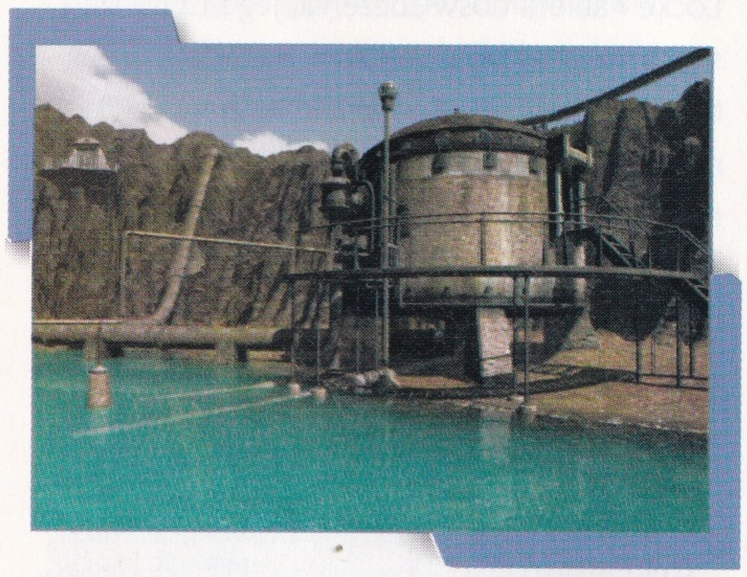
Typ gry:	RPG
Producent:	Eidos
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 90, 16 MB RAM
Karty 3D:	brak danych
Multiplayer:	brak
Cena:	brak danych

Riven – The Sequel to Myst

Istnieje gra, która od ponad pięciu lat nie schodzi z listy bestsellerów. W świecie komputerowej rozrywki, gdzie nowe mody i nowe technologie co kwartał rewolucjonizują rynek i ustanawiają nowe standardy, jest to absolutny rekord. Produkt wydany w 1993 roku przez firmę Broderbund Myst wciąż utrzymuje się w pierwszej dziesiątce najlepiej sprzedawanych gier. Nieustanne powodzenie zaowocowało pobiciem światowego rekordu liczby sprzedanych egzemplarzy – w ciągu pięciu lat sklepowe półki opuściło ponad trzy i pół miliona egzemplarzy tej gry. Niejako przy okazji bestsellerami zostały dwie książki, których fabuły osadzono w tych samych realiach.

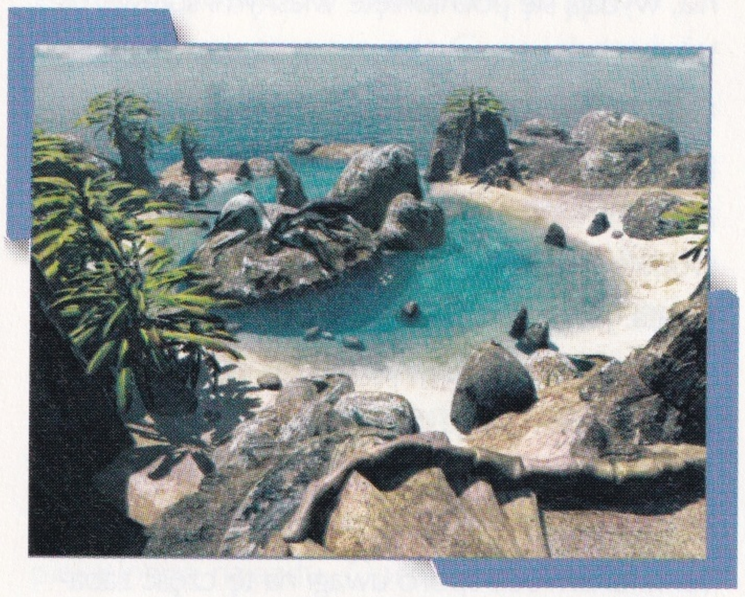
Aż trudno uwierzyć, że ten superprzebój powstał dzięki pracy tylko dwóch ludzi: braci Robyna i Randa Millerów. Korzystając ze stacji roboczych Silicon Graphics, programu Microsoft Softimage i własnej wyobraźni, stworzyli oni jeden z najbardziej urzekających, fantastycznych światów. Nie stało się to jednak bez trudu. Będąc perfekcjonistami, bracia nieustannie ulepszali wygląd scenerii, aż... osiągnęli kres możliwości Softimage. By umożliwić im dalszą pracę, programiści Microsoftu napisali specjalnie dla nich poprawkę do programu.

Co ciekawe, Myst podbił serca ludzi, którzy nie są zapalonymi graczami. Bardzo często pełne zachwytu listy do braci Millerów wysyłały osoby, dla których był to pierwszy kontakt z komercyjną grą komputerową. Nie zrażała ich statyka obrazu ani brak akcji.



Myst urzekł tysiące ludzi na całym świecie przepięknymi zdjęciami nie istniejącego, fantastycznego świata. Wędrując bez pośpiechu wśród cudownych krajobrazów, zwiedzając tajemnicze budowle, gracz krok za krokiem odkrywał tajemnicę opustoszałej krainy. Nie było tam pośpiechu, nie trzeba się było wykazać małpią zręcznością ani celnym okiem godnym Wilhelma Tella. Na swej drodze wędrowiec natrafiał za to na tajemnicze urządzenia. Rozszyfrowanie zasady ich działania i wykorzystanie tej wiedzy do uruchomienia mechanizmu otwierało przejścia do dalszych części krainy.

Druga część legendarnej gry: Riven – The Sequel to Myst – korzysta z wzorców, które znalazły uznanie u milionów posiadaczy komputerów zgodnych z IBM PC. Wbrew panującej obecnie modzie u podstawy programu nie leży trójwymiarowy engine. Choć obserwujemy świat oczami głównego bohatera, to wszystkie obrazy są prerenderowane. Dzięki temu trikowi nie potrzeba najnowszej generacji procesorów, dziesiątków megabajtów pamięci ani kart 3D, by rozkoszować się grą.



Każde miejsce składa się z kilku takich obrazków, które ukazują się w miarę obracania się wokół własnej osi. Pomiędzy lokacjami poruszamy się kilkumetrowymi skokami.

Riven rozpoczyna się w miejscu, w którym zakończył się Myst. Wracamy do tajemniczego świata, w którym mieszka Atrus – bohater znany z poprzedniej części. Także tym razem jego rolę gra jeden z twórców programu – Rand Miller. Znów oczekują nas cudowne krajobrazy, wśród których ponownie natrafimy na dziwaczne konstrukcje. W stosunku do pierwowzoru zdynamizowano nieco scenerie: woda w oblewającym wyspy oceanie faluje, po niebie majestatycznie przesuwają się chmury, wiatr kołysze koronami drzew, a w powietrzu brzęczą owady. Gracz nie jest już całkiem osamotniony, gdyż spotyka postacie, z którymi może niekiedy porozmawiać. Napotkane osoby sprawiają wrażenie ludzi z krwi i kości, obdarzonych własną osobowością, a nie tylko mechanicznych manekinów zaprogramowanych na niezmienny repertuar czynności. Gdy dwukrotnie zadamy to samo pytanie, uzyskane odpowiedzi będą się różnić. Od czasu do czasu nie uda się zamienić ani słowa z napotkaną osobą, ponieważ ostrożni tubylcy będą zmykać w popłochu na widok obcego.

Świat Riven jest olbrzymim archipelagiem niewielkich wysp, pomiędzy którymi podróżować można tylko korzystając z wagoników kolejki linowej. Czeka nas wiele podróży, gdyż zapisane na pięciu CD-ROM-ach uniwersum Rivena jest ponad czterokrotnie większe niż jego poprzednika. Spędzimy długie godziny, oglądając zagadkowe maszynerie, studiując wyryte na skałach inskrypcje i próbując z uzyskanych fragmentów wiedzy złożyć pomysł na popchnięcie akcji. W odróżnieniu od dziesiątków gier przygodowych tu nie ma wyraźnie postawionych zadań, które trzeba wykonać. Gracz sam musi najpierw odkryć, co jest układanką, a potem ją rozwiązać. Akcja nie jest liniowa, więc osoby, które utkną w jednym miejscu, mogą próbować szczęścia w innych.

Riven – The Sequel to Myst

Typ gry:	przygodowo-logiczna
Producent:	Cyan
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95/98, Apple Macintosh, Sony Playstation
Wymagania:	Pentium 100, 16 MB RAM, karta graficzna 2 MB i karta dźwiękowa zgodne z DirectX, CD-ROM 4×
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	brak
Cena:	175 zł

Sid Meier's Alpha Centauri

Jednym z największych przebojów wszech czasów wśród gier komputerowych jest duet Civilization – Civilization 2. W tej strategicznej symulacji ewolucji ludzkości gracz sterował rozwojem grupy etnicznej od maleńkiego plemienia do globalnego supermocarstwa. Jedną z możliwości zwycięstwa było wysłanie statku kosmicznego z kolonistami na Alpha Centauri. Lądowanie rakiety na odległej planecie oznaczało zwycięskie zakończenie rozgrywki. Ten właśnie moment, który kończył Civilization, jest początkiem nowej gry autora poprzednich hitów – Sida Meiera.

Grę Alpha Centauri rozpoczyna lądowanie statku osadników na nowej planecie. Jeszcze w trakcie gwiezdnego lotu kłótnie między kolonistami doprowadziły do powstania siedmiu wrogich frakcji. Rozpoczynając zabawę, gracz decyduje, którą grupę będzie prowadził do zwycięstwa. Każdy odłam ma inne słabości i charakterystyczne dla siebie mocne punkty,

wynikające z wyznawania odmiennych ideologii. Jeden z nich będzie mógł liczyć na szybkie postępy badań naukowych, drugiego cechować będzie szczególnie wydajny system ekonomiczny, a jeszcze inny postawi na brutalną siłę. Prowadzenie każdej z frakcji wymaga innej taktyki, ale też i umiejętności elastycznego reagowania na nietypowe sytuacje, gdyż można być pewnym napotkania wielu niespodzianek. Autorzy gry zadbali, by nie występowały strategie, którym nie można się przeciwstawić, ani superpotężne artefakty.

Jak można oczekiwać po kolejnej grze Sida Meiera, naszym podstawowym zadaniem będzie eksplorowanie planety, odkrywanie nowych technologii, stawianie różnorakich budowli oraz podbój rywalizujących imperiów za pomocą wszystkich dostępnych środków. Jedno z potężniejszych narzędzi podboju stanowi nauka. Destrukcji służyć może zarówno wynalezienie tak potężnych broni, jak laser kwantowy, jak też wyprodukowanie morderczych wirusów komputerowych, które zinfiltrują i sparaliżują wrogie sieci. Z pewnością strona, która pierwsza wykorzysta teleporty i podróże w czasie, poważnie zmieni układ sił na swoją korzyść. Do wynalezienia jest ponad osiemdziesiąt futurystycznych technologii, a każda z frakcji może dokonać dodatkowo kilku specyficznych, dostępnych tylko dla niej odkryć.

Podczas eksploracji bardzo precyzyjnie oddanego, w pełni trójwymiarowego terenu napotykać będziemy m.in. obce formy życia. Niektóre z nich będą niezwykle niebezpieczne, jak choćby Xenofungusy czy Mindworms. Natomiast przy budowie potężnego imperium wspomaga nas inteligentny system zarządzający, który zdejmie z naszych barków konieczność osobistego dopilnowania każdego szczegółu. Dzięki temu będziemy mogli skoncentrować się na podejmowaniu strategicznych decyzji o znaczeniu globalnym.

Militarnemu podbojowi służy zawarte w grze biuro projektowe, w którym tworzymy unikatowe naziemne, nawodne lub powietrzne pojazdy bojowe. Zgodnie z osobistymi preferencjami można je wyposażyć w bronie energetyczne lub klasyczne systemy wystrzeliwujące pociski. W zależności od zaawansowania technicznego do dyspozycji oddane zostaną też takie cuda, jak napęd antygrawitacyjny i wyposażenie zapewniające pojazdom niewidzialność. Sukces na polach bitew nie jest zresztą niezbędny dla ostatecznego zwycięstwa w grze. Alpha Centauri oferuje wiele ścieżek prowadzących do celu. Osoby nastawione pokojowo mogą osiągnąć tryumf przez negocjacje i manipulację grupami społecznymi lub ekonomiczne zdominowanie rywali.

Aktywnym elementem jest ukształtowanie powierzchni. W trakcie rozgrywki wybrane obszary można poddawać terraformingowi. Niekiedy niezbędne staje się obniżenie szczytów gór lub wyniesienie dna morza, by można było kontynuować ekspansję terytorialną. Wprawdzie może to zakłócać cykle pogodowe, a nawet doprowadzić do kataklizmów, jednak i z zachwiania ekosystemu da się wydobyć korzyści. Pogoda staje się bronią, gdy można konkurentowi zafundować ulewne deszcze.

Szybkiemu znudzeniu graczy zapobiega losowy generator terenu. Dzięki temu nigdy nie będzie dwóch takich samych rozgrywek. Możliwość ustawienia sztucznej inteligencji na jednym z sześciu poziomów trudności gwarantuje, że Alpha Centauri stanowić będzie prawdziwe wyzwanie zarówno dla weterana gier strategicznych, jak i dla nowicjusza. Zawarty w grze tutorial sprawi zresztą, że nikt nie będzie długo nowicjuszem. Dla tych, którzy chcą rywalizować z żywymi oponentami, przygotowano bardzo rozbudowane opcje sieciowe. W wieloosobowej rozgrywce przez sieć lokalną lub Internet zmierzyć się może nawet siedmiu graczy. Możliwa jest też rywalizacja z wykorzystaniem modemu lub połączenia szeregowego dwóch komputerów. Gracze mogą wymieniać między sobą informacje nie tylko tekstowe, ale również głosowe. Zespół Sida Meiera dołożył starań, by Alpha Centauri stał się godnym sukcesorem bestsellerowego Civilization.

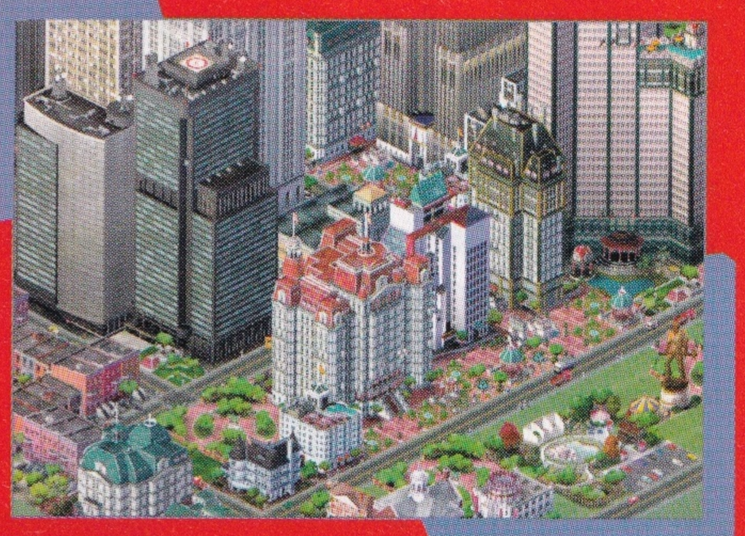
Sid Meier's Alpha Centauri

Typ gry:	strategiczna
Producent:	Firaxis
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Windows 95/98/NT
Wymagania:	Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, karta graficzna i karta dźwiękowa zgodne z DirectX
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	kabel, modem, LAN, Internet
Cena:	brak danych

Sim City 3000

Kiedy jedenaście lat temu Jeff Braun i Will Wright wpadli na pomysł stworzenia symulatora miasta, nikt nie przypuszczał, że kolejne wersje gry podbiją cały świat i zjednają jej sympatię milionów użytkowników. Do dziś seria Sim City należy do najlepiej sprzedających się tytułów na rynku gier komputerowych. Sukces ten skłonił firmę Maxis do wydania następnych produkcji z rodziny Sim: Sim Earth, Sim Farm i Sim Tower.

Pierwsza część Sim City ujrzała światło dzienne w 1987 roku. Gracz mógł od podstaw zaprojektować i zbudować miasto, m.in. budynki oraz system kanalizacyjny i energetyczny. Co więcej, sam obejmował stanowisko burmistrza. Decydował więc o wysokości podatków, rozwoju konkretnych dziedzin przemysłu, a także polityce socjalnej, kulturalnej i edukacyjnej. Jeżeli rozplanował te rzeczy w prawidłowy sposób, populacja miasta wzrastała. Spadek liczby mieszkańców wskazywał natomiast, że projekt rozwoju miasta zawiera usterki.



Druga część Sim City miała znacznie ulepszoną grafikę, ukazaną nie z góry, ale w rzucie izometrycznym. Taki sposób przedstawiania akcji stał się wkrótce standardem w wielu grach, na przykład przygodówkach (Diablo).

Sim City 3000, dostępny w polskiej wersji, kontynuuje najlepsze wątki zawarte w poprzednich wersjach tego symulatora. Aby zapewnić naszemu miastu rozwój, musimy uwzględnić otaczające je inne miejscowości, które są rynkami zbytu dla naszych produktów, ale jednocześnie konkurentami w sferze gospodarczej i ekonomicznej.

Odpowiedzialni będziemy za planowanie, czyli podzielenie miasta na poszczególne strefy (mieszkalną, biurową i przemysłową) oraz opracowanie krótko- i długoterminowych strategii zabudowy okolicznych terenów. Ponadto musimy zapewnić właściwe funkcjonowanie systemu wodociągowego, energetycznego, a także transportu oraz powołać do życia służby miejskie – policję, straż pożarną, szpitale i więzienia. Nie możemy też zapomnieć o edukacji najmłodszych i wybudowaniu szkoły podstawowej, średniej i wyższej oraz bibliotek i muzeów. W celu poprawienia warunków życia naszych obywateli powinniśmy również znaleźć miejsce na parki, ogrody zoologiczne i kompleksy sportowe. Bardzo ważną sprawą jest zadbanie o stan zdrowia, majątek i szczęście ludzi mieszkających w naszym mieście – w przeciwnym razie przeniosą się do innych metropolii, a nasz teren utraci znaczenie i wpływy.

Najistotniejszą sprawą jest wpływanie do budżetu miasta pieniędzy, głównie z podatków nałożonych na mieszkańców. Stopę podatkową ustalamy sami – teoretycznie im wyższa, tym lepiej, gdyż większa suma wpłynie do kasy miasta. Ale uwaga! Jeżeli przesadzimy, niezadowoleni ludzie spakują swoje rzeczy i wyjadą. W praktyce więc najlepiej znaleźć rozsądny kompromis i ustalić taki podatek, który zapewniałby odpowiednie wpływy finansowe, a jednocześnie nie drenował nadmiernie kieszeni obywateli. Z biegiem lat nasze miasto będzie przeżywało wzloty i upadki. Jeżeli jednak okażemy się dobrym, pełnym pomysłów i inicjatywy burmistrzem, wdzięczni mieszkańcy będą o tym pamiętać, a nawet wystawią nam pomnik!

Główną zmianą w stosunku do poprzednich części Sim City jest znacznie ulepszona, trójwymiarowa grafika. Dzięki temu miasto nabiera cech niespotykanego dotąd w grach realizmu – budynki błyszczą w słońcu, woda w rzece przepływa wartkim strumieniem obok przystani kajakowych, a przechodnie w pośpiechu udają się do pracy. Na ulicach panuje oczywiście tłok, samochody i autobusy przemieszczają się we wszystkich możliwych kierunkach. To miasto naprawdę żyje, co podkreśla dodatkowo znakomita oprawa dźwiękowa – huk maszyn w pobliżu fabryki, uliczny zgiełk czy wesołe odgłosy dziecięcych zabaw na osiedlach.

W poprzednich dwóch częściach Sim City użytkownik mógł korzystać z gotowych wzorców architektonicznych. Stąd posterunek policji czy szkoła wyglądały tak samo

u nas, jak i u innego gracza. Rewolucyjnym rozwiązaniem w Sim City 3000 jest stworzenie nowego narzędzia – The Building Architect Tool. Dzięki niemu możemy sami projektować stawiane przez nas budynki. W ten sposób miasto zyska na oryginalności i stanie się czymś niepowtarzalnym. Tylko od nas zależy więc, jak wyglądać będzie uniwersytet, siedziba straży pożarnej czy nowoczesny biurowiec.

Nie zapomniano również o zaimplementowaniu modułów znacznie utrudniających budowę miasta. Chodzi tu przede wszystkim o opcję Disasters, czyli nieszczęścia. Po uaktywnieniu tej funkcji będziemy się zmagać z pożarami, powodziami, trzęsieniami ziemi itd.

Na koniec ważna wiadomość dla użytkowników poprzednich części gry: miasta stworzone w Sim City 2000 są kompatybilne z Sim City 3000. Oznacza to, że możemy wgrać nasz stary scenariusz do nowej gry i poddać go znacznym modyfikacjom i ulepszeniom.

Sim City 3000

Typ gry:	symulacja gospodarcza
Producent:	Maxis
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, karta graficzna 4 MB
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	brak
Cena:	brak danych

Sin

Biochemiczny koncern SinTek Industries rozpoczął rozprowadzanie wśród mieszkańców Freeport City nowego narkotyku, który miał gwarantować wieczną młodość. Wkrótce okazało się, że substancja ta zmienia strukturę DNA osoby, która ją zażyła. Ulice zaroiły się od krwiożerczych mutantów. Jedynym człowiekiem zdolnym powstrzymać zbrodniczych naukowców i ich mocodawców jest oficer elitarnych oddziałów szturmowych, pułkownik John R. Blade. Ten dzielny wojak, swoimi żartobliwymi komentarzami przypominający nieco bohatera Duke Nukem 3D, jest ostatnią nadzieją ludzkości. Jeśli on zawiedzie, świat zaleje armia potworów powołanych do życia dzięki inżynierii genetycznej.

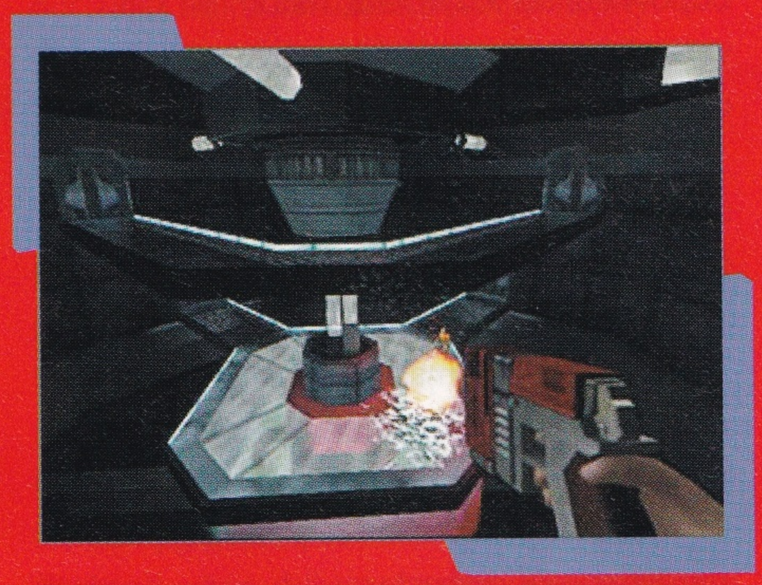
Wzięcie na siebie roli powierzonej heroicznemu pułkownikowi jest oczywiście zadaniem gracza, który zagłębi się w mroczny świat „Grzechu". Stworzona przez firmę Ritual trójwymiarowa gra akcji nosi bowiem prowokacyjny tytuł Sin, czyli grzech. Korzysta ona ze zmodyfikowanego kodu Quake'a 2, co powinno być wystarczającą zachętą dla wszystkich miłośników gatunku. Programiści z Ritual przygotowali jednak wiele niespodzianek.

Zadaniem gracza nie jest wyłącznie bieganie i strzelanie do ruchomych celów. W trakcie rozgrywki bardzo ważne jest zbieranie informacji, które ułatwiają orientację w tym dziwacznym świecie. W przeciwieństwie do większości bohaterów gier tego gatunku pułkownik Blade nie działa samotnie. Często korzysta on z pomocy hackera ukrywającego się pod inicjałami J.C.

Fabuła nie ogranicza się do kilku stron w instrukcji, ale stanowi ważny element gry. Bohater wykorzystuje stopniowo zdobywaną wiedzę o świecie, aby podjąć właściwe kroki. Budowa poszczególnych poziomów jest bezpośrednio podporządkowana wykonywanemu zadaniu. Często warto podkraść się niepostrzeżenie do zauważonych wrogów, by podsłuchać ich rozmowy. Ponadto w trakcie krucjaty spotkamy niewinnych cywilów, którzy chętnie udzielą nam cennych podpowiedzi. W tej grze ponownie pojawia się klawisz „użyj". Umożliwia to stosowanie bardziej wyrafinowanych taktyk, a także przydaje się przy rozmowie z napotkanymi osobami.

Kolejne poziomy, przez które prowadzić będzie nasza droga, przygotowano z dużą dbałością o szczegóły. Nie tylko napotkamy przypadkowe osoby, ale trafimy do biur, w których wre praca i pracują dziesiątki komputerów! Komputery nie są tylko dekoracją – trzeba będzie z nich korzystać, by otwierać bramy i wyłączać systemy ochronne. Można nawet spróbować swych sił jako hacker i włamać się do banku, by przelać trochę gotówki na swoje konto. Realizmu dodają wypełniające pomieszczenia meble, plakaty na ścianach i graffiti pokrywające mury.

Osoby spragnione krwawej walki nie będą rozczarowane. Do dyspozycji Johna Blade'a oddano wiele gatunków śmiercionośnego oręża, zarówno rzeczywistych, jak i fantastycznych. Oprócz różnych typów broni automatycznych skuteczne narzędzie eksterminacji stanowią karabiny snajperskie. Zamiast zasypywać wroga gradem ołowiu, wystarczy bowiem oddać jeden precyzyjny strzał w głowę, by jej właściciel przestał stanowić jakiekolwiek zagrożenie. Dokładne celowanie w poszczególne



części ciała po raz pierwszy ma sens w tej grze. Mutant trafiony w nogę kuleje, a wpakowanie kuli w głowę jest dużo bardziej skuteczne niż wystrzelanie całego magazynka w ramię. Krew chlapie na ściany z tych części ciała, które zostały zranione.

By uchronić się przed naszpikowaniem ołowiem co bardziej wrażliwych części ciała, należy nosić kamizelki kuloodporne, hełmy i ochraniacze na nogi. Z tego ekwipunku mogą również korzystać nasi przeciwnicy, a dzięki precyzyjnej grafice można z daleka zobaczyć nie tylko, czy mutant ubrany jest w strój ochronny, ale nawet to, jaki typ zbroi nosi.

Przeciwnicy, którzy staną na drodze odważnego pułkownika, nie dość, że są uzbrojeni i opancerzeni, to jeszcze wykazują dużo wyższą inteligencję niż stwory znane z Quake'a 2. Strzelając, kucają, chowają się za drzwiami, na widok lecącej w ich kierunku rakiety usiłują się odturlać na bok, a gdy za bardzo oberwą – uciekają z krzykiem. Z pewnością uciekać przed nami nie będzie ostateczny przeciwnik,

czyli boss. Innowacją w trójwymiarowych grach akcji jest to, że tym razem Wielkim Złym jest... kobieta – stojąca na czele SinTek Industries demoniczna Elexis Sinclair.

Doskonale zrealizowane w Quake'u 2 tryby rozgrywki wieloosobowej zostały tu jeszcze uzupełnione możliwością gry przez modem. Projektanci nie zapomnieli o przygotowaniu specjalnych map do sieciowych pojedynków. Zmieniony w stosunku do Quake'a 2 zestaw broni i pancerzy powoduje, że gra nabiera całkiem nowego blasku.

Wysokie wymagania sprzętowe usprawiedliwia wysokiej jakości grafika. Występujące postaci wymodelowane są bardzo starannie. Duże wrażenie robią też nisko przelatujące helikoptery.

Sin

Typ gry:	trójwymiarowa gra akcji
Producent:	Ritual Entertainment
Dystrybutor:	LEM
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium II, 64 MB RAM, zalecany akcelerator 3Dfx Voodoo 2 lub Riva TNT, karta dźwiękowa zgodna z DirectX, CD-ROM 4x
Karty 3D:	zgodne z OpenGL
Multiplayer:	modem, LAN, Internet
Cena:	159 zł

Skullmonkeys

Zupełnie niedawno świat opanowała mania rzeczywistości z plasteliny. Wszystko to za sprawą gry The Neverhood, przedstawiającej przygody plastelinowego ludka o imieniu Klaymen. Bohater gry odznaczał się niecodziennym wyglądem i jeszcze dziwniejszym zachowaniem. Jego zadaniem było uwolnienie plastelinowej planety spod władzy złego robota Klogga. W zadaniu wydatnie pomagał Klaymenowi jego przyjaciel Willy. Wszystko było przyprawione sporą dozą humoru, niecodziennymi sceneriami i ciekawą muzyką.

Sukces rynkowy gry przyczynił się zapewne do podjęcia przez jej producentów decyzji o kontynuacji tematu. Tym razem postanowiono stworzyć grę typowo przygodową, z wartką, wciągającą akcją. Nie zapomniano jednak o sporej dawce „klaymenologii", bez której świat Neverhood straciłby niemal cały swój urok.

Gra The Neverhood zakończyła się w momencie odebrania Kloggowi przez Klaymena władzy nad planetą. Klogg znalazł się dziwnym zbiegiem okoliczności w pobliskim świecie Idznak, zamieszkałym przez tytułowe Skullmonkeys, istoty o ciele małpy i głowie przypominającej do złudzenia czaszkę. Podstępny Klogg przywdział na twarz maskę w kształcie czaszki, upodabniając się w ten sposób do mieszkańców Idznak. Posługując się przebraniem, planuje on przejęcie władzy nad niezbyt rozgarniętym plemieniem Skullmonkeys. Kolejnym krokiem Klogga będzie zbuntowanie jego podwładnych przeciwko cichemu i spokojnemu światu Neverhood.

Cała historia jest obserwowana z gęstych zarośli przez ostatniego prawego członka rodu czaszkogłowych, który nie jest zachwycony takim obrotem sprawy. Wysyła on w kierunku planety Neverhood bezzałogowy statek kosmiczny, mający za zadanie ostrzeżenie jej mieszkańców przed czyhającym na nich zagrożeniem. Traf chce, że zdalnie sterowana sonda napotyka Klaymena zajadającego radośnie masło orzechowe i kanapki z galaretką owocową. Zostaje on schwytany przez groźnie wyglądającą sondę i przewieziony na powierzchnię Idznak.

Na planecie Klaymen napotyka wiele niebezpiecznych miejsc i jeszcze gorszych przeciwników, sługusów Klogga. Na szczęście nasz bohater wyróżnia się nadzwyczajną zdolnością do wychodzenia cało z wszelkich opresji. Rozglądając się po okolicy, znajdzie natomiast przeróżne interesujące przedmioty, które posłużą mu jako broń. Są one bardzo często równie śmieszne co zabójcze. Na przykład Fart Head pozwala na sklonowanie gazowego odpowiednika Klaymena, natomiast Universe Enema to rodzaj bomby powodującej wybuch wszystkiego w zasięgu wzroku.

Cała gra jest podzielona na 90 etapów, umiejscowionych w dziewiętnastu różnych światach. Skullmonkeys to typowa gra platformowa prezentowana w perspektywie 2D. Gra jest urozmaicona animacjami, wplatanymi pomiędzy poszczególne misje. Różnorodność scenerii i zaskakujące pomysły twórców programu nie pozwalają nawet na chwilę odprężenia lub nudy. Każdy etap charakteryzuje się innym rodzajem występujących w nim postaci. Raz są to na przykład groźne małpy-roboty wyposażone w zabójcze śmigła, w kolejnym scenariuszu na życie naszego bohatera czyhać będą kreatury, których głowy strzelają w kierunku Klaymena.

Grafika w grze jest wynikiem długotrwałej i żmudnej pracy zespołu fachowców. W trakcie produkcji programu wykorzystano technologię stop-motion, używaną przy produkcji filmów animowanych. Polega ona na zbudowaniu modelu obiektu i filmowaniu jego częściowych przemieszczeń w celu uzyskania wrażenia ruchu. Każdorazowo należy więc poruszyć dany model i wykonać kolejną klatkę filmu. Wymaga to niezwykle dużego nakładu pracy, daje jednak bardzo realistyczne efekty 3D.

Także dźwięk został utrzymany w dobrym stylu, znanym wszystkim graczom zafascynowanym The Neverhood. Zabawę umili nam dwadzieścia wpadających w funk melodii, w większości skomponowanych specjalnie na potrzeby gry.

Wszyscy gracze znający The Neverhood, pierwowzór opisywanej produkcji, odnajdą w Skullmonkeys specyficzny klimat, który niezwykle mocno zapada w pamięć. Najczęściej wesoły, a czasem też nieco wisielczy humor Klaymena, jego niewiarygodne przygody i zadziwiająca, plastelinowa sceneria składają się na ogólny obraz świata kreowanego przez program. The Neverhood zyskał sobie zwolenników na całym świecie, i to oni z pewnością będą pierwszymi potencjalnymi klientami producenta Skullmonkeys. Na pewno jednak znajdą się też inni gracze, których zafascynuje podróż Klaymena przez platformy świata Idznak.

Skullmonkeys

Typ gry:	platformowa
Producent:	Electronic Arts
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	PSX (planowana wersja dla Windows)
Wymagania:	n.d.
Karty 3D:	n.d.
Multiplayer:	brak
Cena:	brak danych

Small Soldiers

DEMO NA CD 2

Który chłopiec nie marzył choć raz o własnej armii złożonej z plastikowych żołnierzyków, za pomocą których można by rozgrywać wielkie bitwy! Nie wszystkich z nas stać było, z takich czy innych powodów, na realizację tych dziecięcych marzeń. Dziś jednak możemy powetować sobie tę stratę i zagrać w Small Soldiers. Jest to gra, która powstała przy współpracy Electronic Arts, Hasbro i Dream Works Interactive.

Fabuła gry jest prosta. Dwie armie niewielkich żołnierzyków rodem z pudełka z zabawkami walczą ze sobą o dominację w świecie, który wydaje się dla nich momentami nieco za duży. Możemy opowiedzieć się po dowolnej stronie, celem gry nie jest natomiast nic innego, jak tylko uwolnienie się od towarzystwa nieprzyjemnych sąsiadów. Jedną z walczących grup są Gorgonici, zbieranina przedziwnych mutantów. Druga strona konfliktu to oddział psychotycznych żołnierzy nazywanych Commando Elite. Gra po każdej ze stron tworzy oddzielną kampanię, podzieloną na misje.

Program przypomina nieco popularne RTS-y. Mapę widzimy z góry, a naszymi żołnierzykami kierujemy za pomocą znanych wszystkim miłośnikom strategii czasu rzeczywistego kliknięć przyciskami myszki. Każda ze sterowanych przez nas postaci jest wyposażona w plecak, w którym może przenosić broń i znalezione przedmioty. Small Soldiers jest jednak mieszanką kilku gatunków gier, o czym świadczą jej charakterystyczne cechy.

Nasi bohaterowie wyróżniają się odmiennymi umiejętnościami. Niektórzy lepiej strzelają, inni specjalizują się w walce wręcz; stosują też różne rodzaje broni o zróżnicowanej skuteczności. Maksymalna liczba używanych jednocześnie żołnierzy jest zawsze ograniczona, przykładowo zaczynamy grę dysponując limitem trzech postaci. W naszym pudełku z zabawkami znajdują się jednak dodatkowe postacie, których możemy użyć w przypadku śmierci któregoś z bohaterów. Liczba zabawek znajdujących się w pudełku widnieje na jego pokrywie.

Zróżnicowanie właściwości postaci i limitowanie ich liczby wymusza na graczu stosowanie odpowiedniej taktyki. W Small Soldiers trudno jest uzyskać nad wrogiem przewagę ilościową, która jest podstawową strategią w większości produkcji typu RTS. Tutaj musimy czasem stosować niezwykle wyrafinowane taktyki i używać określonych jednostek, aby pokonać dany fragment misji.

Plansze roją się od wrogów i pułapek. Te ostatnie bywają rozmaite i często zaskakujące, jednak po zapoznaniu się z podstawowymi rodzajami czekających nas niespodzianek stosunkowo łatwo je ominąć. Cała zabawa przypomina nieco puzzle. Wszystkie akcje w grze odbywają się na zasadzie „znajdź właściwy przedmiot i użyj go w odpowiednim miejscu". Tworzy to efekt barwnej układanki z elementami dwuwymiarowej strzelaniny.

Na planszach porozrzucane są różne akcesoria, od bomb, granatów czy lasek dynamitu począwszy, po baterie przedłużające życie tych zabawek, które wpadły w zastawione przez wroga zasadzki. Zagadek i pułapek na każdej mapie wystarcza zresztą na tyle, aby nie odczuć znudzenia zabawą. Każdy etap rozpoczyna się wskazówką dotyczącą najczęściej gry. Jednak nie zawsze, możemy na przykład dowiedzieć się, że należy regularnie szczotkować zęby. Mimo to warto czytać podpowiedzi, gdyż często wskazują one sposób rozwiązania problemu, z którym spotkamy się prędzej czy później.

Strona graficzna gry zasługuje na pochwałę. Mapy są pomysłowo zaprojektowane i pieczołowicie wykonane. Świat plastikowych żołnierzyków jest kolorowy i wygląda wesoło, jeśli nie liczyć czyhających za każdym rogiem niespodzianek w postaci naszych przeciwników. Animacje ruchomych obiektów są płynne. Wygląd wojowników jest na tyle dobrze dopracowany, że nie ma problemu z ich rozróżnieniem. Całość sprawia wrażenie filmu animowanego o przyjemnym, pastelowym wyglądzie.

Dźwięk w grze stoi na poziomie znanym ze strategii RTS, żołnierze po ich wybraniu myszą odzywają się zabawnymi głosami, urządzenia i uzbrojenie wydają charakterystyczne odgłosy. W tle słychać przyjemną muzyczkę, nie powodującą po dłuższym czasie rozdrażnienia grającego.

Producenci Small Soldiers nie zamierzali zapewne stworzyć typowej gry strategicznej. Zapewnili nam za to przyjemną zabawą pozwalającą na całkowite odprężenie i realizację dziecięcych marzeń o małej armii.

Żołnierze biegający po ekranie mają własne ksywy, pochodzące z reguły od ich umiejętności lub charakteru, na przykład Brick Bazooka czy też Chip Hazard. Wszystko to powoduje, że do gry można się po prostu przyzwyczaić. W połączeniu z wymaganiem od gracza sporej dawki myślenia Small Soldiers tworzą interesującą alternatywę dla wielkich, skomplikowanych gier strategicznych i przygodowych.

Small Soldiers

Typ gry:	strategiczno-przygodowa
Producent:	Hasbro
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 100, 16 MB RAM, 30 MB miejsca na dysku, CD-ROM 4×
Karty 3D:	zgodne z OpenGL
Multiplayer:	brak
Cena:	brak danych

Spec Ops: Ranger Assault

Coraz więcej gier komputerowych charakteryzuje się świetnie dopracowaną grafiką i doskonałą oprawą dźwiękową. Ponadto ich autorzy dokładają wszelkich starań, aby fabuła była wystarczająco rozbudowana i interesująca. Wśród gier typu RTS wiele scenariuszów od dawna buduje się na bazie misji amerykańskich, elitarnych jednostek specjalnych. Podobne tendencje możemy zaobserwować w grach FPP (First Person Perspective). Przykładem tego jest seria Spec Ops: Rangers Lead The Way czy Ranger Assault. W efekcie zamiast typowych strzelanek powstają prawdziwe symulacje pola walki. Zadaniem grającego jest kierowanie jednostką specjalną w serii tajnych misji wojskowych. Zwykle działania przeprowadza się na tyłach wroga. Najczęściej musimy uwolnić zakładnika, zanim będzie za późno, wyeliminować narkotykowego barona itd. Zdarza się, że komputerowy przeciwnik „wie" o naszym przybyciu. Naszym jedynym atutem pozostaje więc działanie z zaskoczenia. W ciągu kilku godzin lądujemy na wyznaczonym terenie i przystępujemy do akcji.

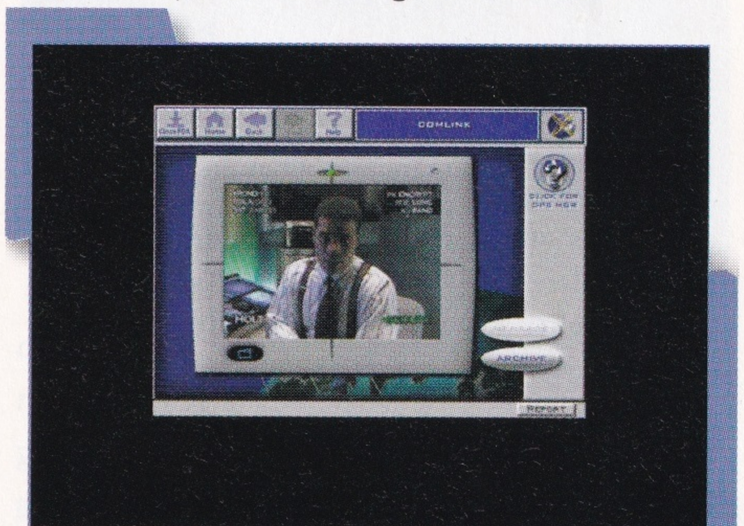
W Ranger Assault dzięki świetnej grafice 3D bez problemu możemy wczuć się w niesamowitą atmosferę gry. Wszystkie obiekty są tu dopracowane do najdrobniejszych szczegółów. Zadbano, aby widoczne były wszelkiego typu efekty specjalne: padający deszcz, dym, mgła itp. Aby jednak w pełni można było odczuć możliwości gry, niezbędne jest użycie akceleratora 3D. W przeciwnym razie animacja straci płynność, a zamiast zapierających dech w piersiach efektów specjalnych na ekranie monitora ujrzymy jedynie nieokreślone bliżej zbiory pikseli poruszających się w różnych kierunkach.

Spec Ops: Ranger Assault

Typ gry:	symulacja strategiczna
Producent:	Zombie
Dystrybutor:	Optimus
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 166, 16 MB RAM, karta graficzna zgodna z DirectX, akcelerator graficzny 3Dfx, karta dźwiękowa zgodna z DirectSound, CD-ROM 8×, DirectX
Karty 3D:	Voodoo, Voodoo Rush, Voodoo 2
Multiplayer:	brak
Cena:	129 zł

Spycraft – The Great Game

Agent specjalny CIA prowadzi śledztwo mające wyjaśnić powiązania Stanów Zjednoczonych z zamachem na rosyjskiego kandydata na prezydenta. W tym samym czasie „Walther PPK" – odłam rosyjskiej mafii – kradnie głowice nuklearne, a jeden z agentów CIA okazuje się zdrajcą... Grający wciela się w rolę agenta prowadzącego śledztwo w sprawie wspomnianego zamachu i znajduje się w samym centrum tego zamieszania.



Jednym z podstawowych narzędzi współczesnego szpiega jest PDA – notes elektroniczny, który dzięki zaawansowanej technologii pozwala agentowi utrzymywać kontakt z innymi członkami siatki. Umożliwia on także konfrontowanie informacji z bazami danych różnych agencji rządowych. Najbardziej użyteczną funkcją PDA jest opcja korzystania z listy „rzeczy do zrobienia" stanowiącej funkcjonalny przewodnik agenta. PDA przechowuje ponadto wszystkie otrzymane przez agenta informacje, co jest szczególnie przydatne, gdy gracz nie pamięta, czy Leonid Lada jest prezydentem Rosji, czy może sprzedawcą hot dogów przed moskiewską siedzibą CIA.

Gra zawiera bardzo dużą liczbę specjalnych narzędzi komputerowych. Jest wśród nich KAT, pozwalający m.in. namierzyć i zniszczyć stanowiska snajperskie. Najciekawszy jest jednak sposób, w jaki wszystkie te narzędzia współpracują ze sobą. Korzystając z KAT-a, uzyskamy zamazany obraz snajpera. Przez użycie innych narzędzi można go wyostrzyć i w ten sposób otrzymać niemal fotograficzny obraz strzelca. Obraz ten należy z kolei skonfrontować z posiadanymi bazami danych, aby w ten sposób poznać personalia zamachowca. Inne dostępne w grze narzędzia pozwalają eliminować i analizować szumy występujące w tle rozmowy telefonicznej i na tej podstawie określić, z jakiego miasta lub nawet ulicy dzwonił rozmówca.

Spycraft – The Great Game

Typ gry:	przygodowa
Producent:	Activision
Dystrybutor:	LEM
Platforma:	DOS, Windows 95
Wymagania:	Pentium 133, 32 MB RAM, CD-ROM 8×, 30 MB miejsca na dysku
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	brak
Cena:	49 zł

Sub Culture

DEMO NA CD 3

Ludzkość zawsze była ciekawa świata ukrytego w głębinach mórz i oceanów. O zatopionych skarbach opowiadano legendy, podwodnym głębiom niejednokrotnie przypisywano nieziemskie wręcz cechy, składano ofiary bogom morza. Z fascynacji tej wynika zapewne fakt zrealizowania przez firmę Criterion gry o nazwie Sub Culture. Przedstawiono w niej baśniową wizję dna morskiego, pełnego żyjących i inteligentnych istot, prowadzących żywot równolegle do nas. Pozostają one dla ludzi nie zauważone, same jednak wiedzą o naszej rasie sporo.

Grę Sub Culture można określić jako przygodową symulację podwodną. Jest to charakterystyka nieco zaskakująca, lecz prawdziwa. Akcja gry toczy się bowiem na dnie oceanu, który zamieszkuje rasa niewielkich ludzików. Zabawa okazuje się pełna niespodzianek, jeśli zauważymy, że musimy wykonywać powierzone nam zadania i jednocześnie strzec się przepływających obok ryb.

W grze kierujemy jednym z przedstawicieli podwodnego ludu o imieniu Bubba. Cała historia rozpoczęła się pewnego mrocznego dnia, kiedy to Bubba patrolował okolicę w swoim pływającym domku. Gdy powrócił do muszli, którą dotychczas zamieszkiwał, okazało się, że jego dom został zniszczony. Spadł na niego kawał metalu, wrzucony do wody przez jakiegoś człowieka. Bubba, który w ten sposób stracił wszystko, co miał, postanowił zostać najemnikiem. Okazją do zarobku jest dla naszego bohatera wojna, która wybuchła

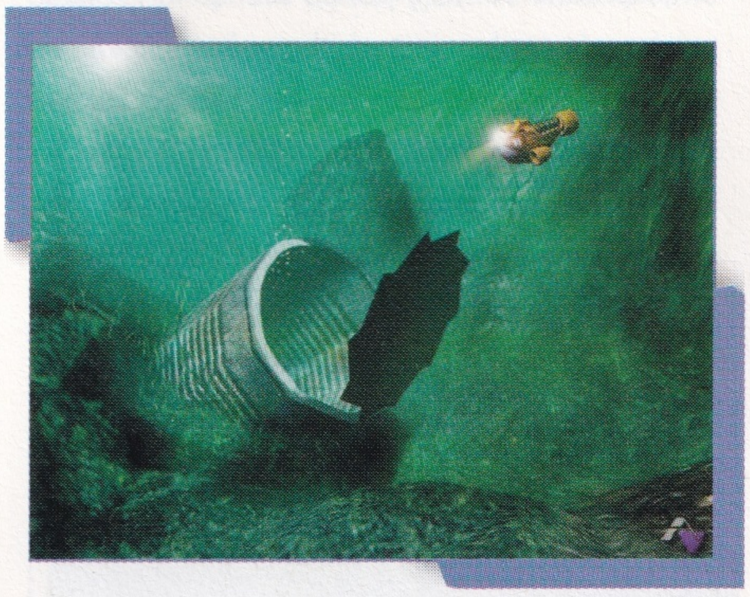
pomiędzy dwoma zwaśnionymi od dawna państewkami: Procha i Bohine. Obie strony konfliktu już od dawna przygotowywały swoje armie i werbowały najemników. Jedyną rzeczą stojącą Bubbie na drodze są podwodni piraci, grasujący po okolicy.

Gra składa się z 27 misji, podzielonych na cztery etapy. Każdy scenariusz wykorzystuje w jakiś sposób motywy plemiennego antagonizmu, wybuchającego konfliktu bądź też rozejmu i zawarcia pokoju przez skłócone rasy. Misje są jednak skonstruowane bardzo różnorodnie, gracz może otrzymać takie zadania bojowe, jak eskorta oddziału, rozpoznanie, poszukiwanie potrzebnych surowców, walka, wsparcie itd. Ciekawe jest przy tym, że gracz sam wybiera sobie misje, co wpływa na jego stosunki z poszczególnymi stronami konfliktu.

W trakcie wykonywania misji jesteśmy na bieżąco informowani o jej przebiegu i otrzymujemy kolejne wskazówki. Oprócz wykonywania zleceń możemy się również zająć handlem. Zarobiony w kolejnych misjach kapitał inwestujemy wtedy w odpowiednie towary, które pozwolą stronom prowadzącym wojnę na kontynuację walk. Przedmiotem handlu, stanowiącego integralną część gry, będą więc głównie broń, narzędzia i różnego rodzaju surowce. Ceny i zapotrzebowanie na poszczególne artykuły kształtują się odmiennie w różnych miastach, musimy więc uważnie prowadzić naszą działalność, a jej efekty będą z pewnością pozytywne. Ponadto możemy na własną rękę poszukiwać skarbów na dnie oceanu – to, co tam znajdziemy, należy do nas.

Gra jest dopracowana pod względem graficznym i realizmu symulacji. Istnieje w niej różnica między dniem a nocą, uroku dodają kolorowe światła i ich załamania pomiędzy warstwami wody. Statek Bubby zachowuje się nad wyraz realistycznie. Programiści Criterion napracowali się zresztą sporo, aby jak najbardziej zbliżyć działanie engine'u gry do rzeczywistych warunków panujących w wodzie. W efekcie pojazd porusza się bardzo naturalnie, dryfuje i ulega wpływom prądów wodnych. Ponadto możemy użyć magnetycznej kotwicy, która pozwoli na zaczepienie statku do dowolnego metalowego obiektu. Bywa to przydatne, gdy wpadniemy w obszar silnego prądu.

Grafika jest naturalnie o wiele atrakcyjniejsza, jeśli użyjemy akceleratora 3Dfx. Cienie i światła są bardziej płynne i efektowniejsze, obiekty pojawiające się w oddali wyłaniają się z ciemności stopniowo, nie zaś nagle i gwałtownie, jak się to dzieje podczas akceleracji programowej. Także wszystkie obiekty zanurzone w wodzie wyglądają o wiele przyjemniej i bardziej realistycznie. Program obfituje zresztą w całe mnóstwo efektów specjalnych, takich jak przezroczystość i światłocienie. Nie należy się dziwić, gdyż akcja gry toczy się przecież pod wodą. Może za to zaskoczyć symulowanie przez grę ruchu słońca ponad powierzchnią wody i wynikających z tego faktu refleksów świetlnych i cieni. Do zalet programu należy zaliczyć automatyczne wykrywanie zainstalowanego w komputerze sprzętu.



Sterowanie pojazdem głównego bohatera zabawy nie jest proste i wymaga przyzwyczajenia. Częściowo dzieje się tak ze względu na skomplikowany model fizyczny statku, jak również z powodu zasad działania okrętu. Jest on bowiem wyposażony jednocześnie w ster głębokości i dodatkowe silniki powodujące pionowy ruch pojazdu. Pozwala to, po krótkim treningu, na znacznie lepsze manewrowanie statkiem niż w przypadku tradycyjnego układu sterów. Kiedy już opanujemy przemieszczanie się w morskich głębinach, ruszajmy na podbój podwodnego świata. Uważajmy jednak, wbrew pozorom dorsz to bardzo niebezpieczna ryba!

Sub Culture

Typ gry:	przygodowa
Producent:	Criterion Studios
Dystrybutor:	LEM
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4×
Karty 3D:	zgodne z OpenGL
Multiplayer:	brak
Cena:	49 zł

Take No Prisoners

Take No Prisoners należy do wymierającego gatunku strzelanek, w których umieszczono kamerę ponad sceną. Ten rodzaj programów znany jest użytkownikom komputerów osobistych z czasów, gdy elektroniczna rozrywka była jeszcze w powijakach. Firma Raven Software postanowiła przypomnieć nam o istnieniu tego rodzaju gier.

Akcja Take No Prisoners toczy się w przyszłości, po wygaśnięciu wielkiej wojny nuklearnej. Miasto San Antonio, w którym znajduje się główny bohater gry, jest otoczone ochronną kopułą, chroniącą mieszkańców przed śmiertelnym promieniowaniem. Niestety, kopuła ulega uszkodzeniu i zostajemy wezwani na pomoc. Naszym zadaniem jest odnalezienie kilku drobiazgów, koniecznych do zreperowania czaszy rozpiętej nad miastem. Nie jest to proste, gdyż teren metropolii jest podzielony na sektory opanowane przez bezwzględne gangi. Dodatkowo na ulicach można często napotkać zmutowane stwory, rzucające się na ludzi.

Gra jest podzielona na misje zgrupowane w dwudziestu poziomach. Każdy poziom to sektor miasta, opanowany przez inny gang, dysponujący innym uzbrojeniem. Nasza broń to 21 odmian różnorodnych narzędzi służących do zabijania. Zaczynamy grę z mieczem świetlnym i strzelbą, lecz wkrótce dochodzimy do bomb, granatów, miotaczy płomieni i laserów.

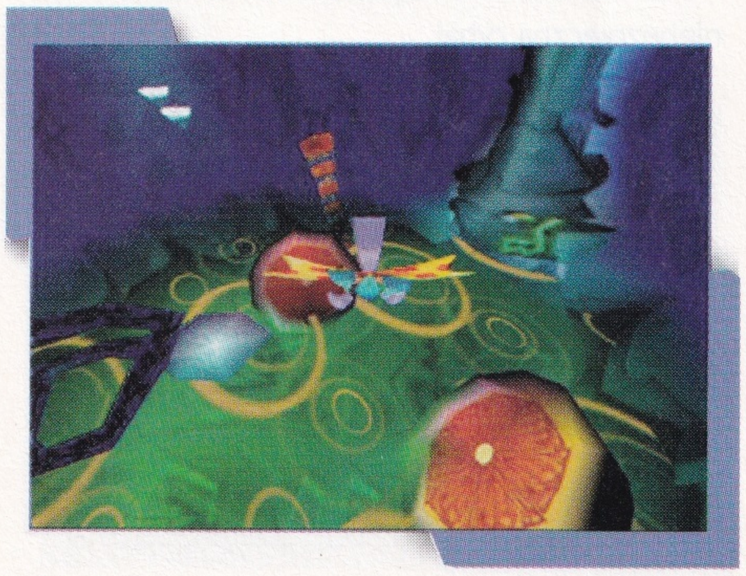
Gra obsługuje akceleratory graficzne, jednak można się obejść bez nich. Efekty specjalne, jeden z ważniejszych elementów gier akcji, zostały starannie dobrane i opracowane. Scenerie są w dużym stopniu interakcyjne, co oznacza, iż wiele napotkanych na ulicach przedmiotów będzie nosiło ślady używanej przez nas ostatnio broni. Obrazu dopełnia tryb multiplayer z sześcioma opcjami.

Take No Prisoners

Typ gry:	strzelanka
Producent:	Raven Software
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 133, 16 MB RAM, 90 MB miejsca na dysku, CD-ROM 8×
Karty 3D:	brak danych
Multiplayer:	kabel, modem, LAN, Internet
Cena:	99 zł

Tonic Trouble

Ta gra powinna zainteresować szczególnie młodszych graczy. Oto sympatyczny pozaziemski przybysz Ed musi odzyskać tajemniczą puszkę, którą przypadkowo upuścił w przestrzeni kosmicznej na Ziemię. Jak się okaże, wykonanie tego zadania wcale nie będzie łatwą sprawą. Zawartość puszki spowodowała bowiem nieprzewidziane reakcje, zmieniając całkowicie porządek panujący do tej pory na naszym globie.



W grze wcielamy się w rolę Eda i staramy się odzyskać puszkę. Musimy się spieszyć, gdyż w przeciwnym razie przedmiot ten wpadnie w ręce Grogha Piekielnego, który dzięki temu podbije cały świat. Aby temu zaradzić, odwiedzimy wiele niezwykłych światów. Będziemy tam musieli rozwiązać różnorodne łamigłówki. Nie mniej ważną umiejętnością będzie zręczne unikanie pułapek zastawionych przez wroga. Galeria tych ostatnich jest całkiem ciekawa – przyjdzie nam się zmierzyć m.in. z latającym tosterem. Łącznie czeka nas dziesięć rozbudowanych poziomów, czyli kilkadziesiąt godzin dobrej zabawy. Podkreśla ją specyficzny, nieco przewrotny humor, który prezentują postaci występujące w Tonic Trouble.

Jeśli ukończymy wszystkie poziomy, będziemy mogli kontynuować nasze przygody na specjalnych, bonusowych mapach. I tu czeka nas wiele zagadek, które przygotowali dla nas autorzy gry.

Ten nieco bajkowy scenariusz został oprawiony znakomitą grafiką i dźwiękiem. Cała gra wygląda jak animowany film z renderowaną w czasie rzeczywistym trójwymiarową grafiką. Jest ona przy tym niezwykle płynna, dochodząc do sześćdziesięciu klatek na sekundę.

Na Tonic Trouble powinni zwrócić uwagę również dorośli. Gra urzeknie ich z pewnością grafiką i oryginalym humorem.

Tonic Trouble

Typ gry:	przygodowa
Producent:	Ubi Soft
Dystrybutor:	LEM
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 166, 16 MB RAM, CD ROM 4×, karta dźwiękowa SoundBlaster lub zgodna, mysz
Karty 3D:	3 Dfx
Multiplayer:	brak
Cena:	99 zł

Test Drive: Off Road

Każdy sympatyk komputerowych wyścigów samochodowych z pewnością zetknął się z symulatorami Test Drive firmy Accolade. Najnowszy produkt z tej serii nosi nazwę Off Road. Nie bez przyczyny – znajdziemy w tej grze samochody skonstruowane z myślą o poruszaniu się po bezdrożach.

Test Drive: Off Road różni się znacznie od swych starszych braci. Przede wszystkim tory mają charakter zamknięty, odpada więc możliwość ingerencji postronnych osób podczas wyścigu. Podobnie jest z policją, która w poprzednich edycjach serii ścigała piratów drogowych, a tu praktycznie nie pokazuje się wcale. Czyżby powodem tego było założenie, że Off Road oferuje ekstremalnie trudne tory?

Pewne rzeczy pozostały jednak nie zmienione. Gra jest więc zręcznościowym symulatorem samochodowym. Możemy w nim skorzystać z czterech podstawowych modeli aut terenowych: Hummera, Defendera 90, Chevy Z-71 oraz Jeepa Wranglera. Na początku do dyspozycji mamy sześć torów. Jeśli wygramy na nich wyścigi, udostępniane są kolejne cztery. Możemy też ustawić dziewięć różnych trybów pracy kamery oraz różne pomocne w jeździe opcje. Jedną z nich jest na przykład „power steering", czyli wspomaganie kierownicy, lub „anti-skid" – układ przeciwpoślizgowy.

Podczas gry możemy wybrać typ jazdy. Najlepiej zacząć od Practice Race, dzięki któremu poznamy specyfikę wyścigów. Później warto przejść do Mixed League oraz Class League. Ostatnim trybem jest Vehicle-Specific League, w którym bierzemy udział w sześciu wyścigach na losowo wybranych trasach. W każdym z nich startuje dwudziestu czterech kierowców. Jeśli zwyciężymy w takiej rywalizacji, w nagrodę dostajemy nowy, lepszy samochód.

Test Drive: Off Road

Typ gry:	symulator samochodowy
Producent:	Accolade
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 100, 16 MB RAM, CD ROM 4x, karta dźwiękowa SoundBlaster lub zgodna, mysz
Karty 3D:	brak danych
Multiplayer:	IPX, LAN, modem, kabel
Cena:	brak danych

Tiny Tank

Tiny Tank to gra dość nietypowa. Dzieje się tak za sprawą jej głównego bohatera. Jest nim mianowicie tytułowy Mały Czołg. Jego zadanie to, rzecz jasna, uratowanie świata, tym razem przed armią zbuntowanych robotów.

Fabuła gry rozgrywa się w przyszłości. Rząd pewnego supermocarstwa postanowił przekonać swoich wyborców do utworzenia armii składającej się wyłącznie z robotów. Ponieważ idea ta nie została przez społeczeństwo przyjęta z oczekiwanym entuzjazmem, rozpoczęto ogromną kampanię reklamową. W jej trakcie użyto jako maskotki małego, ślicznego czołgu, nazwanego Tiny Tank. Nieszczęśliwym zbiegiem okoliczności w trakcie manifestacji nasz bohater został postrzelony przez jednego z robotów i zapadł w długą śpiączkę. W tym czasie maszyny, mające w założeniu służyć ludzkości, obróciły się przeciwko niej i rozpoczęły krwawą wojnę pod wodzą MuTanka. Ludzie zostali zepchnięci do podziemia.

Tymczasem nasza maskotka obudziła się i z ogromnym zdziwieniem stwierdziła zajście diametralnych zmian. Dzielny Tiny Tank nie może naturalnie pozostawić spraw swojemu biegowi. Z naszą pomocą uratuje świat, pokonując armię groźnego MuTanka.

Gra jest typową strzelaniną 3D. Akcja zabawy jest podzielona na 12 dużych etapów, z których część toczy się w podziemiach. Nasz bohater, żółty czołg-maskotka, będzie się poruszał w futurystycznych sceneriach, napotykając wiele przeszkód. Będzie musiał walczyć z robotami bojowymi, do tego zaś potrzebna mu jest broń, którą odnajdzie na kolejnych planszach gry. Program jest pełen ciekawych scenerii, wybuchów i wesołej muzyki. W trakcie zabawy usłyszymy też nadawane przez radio komunikaty, które służą MuTankowi do komunikacji z jego oddziałami.

Tiny Tank

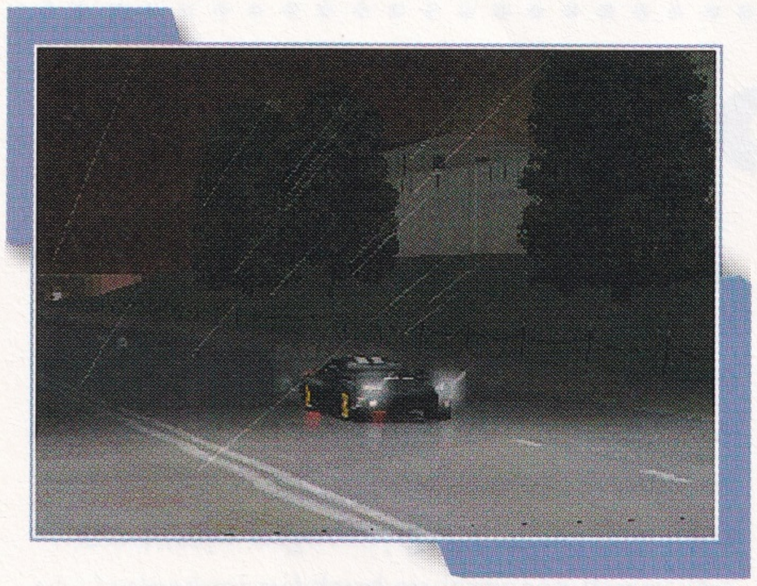
Typ gry:	strzelanka
Producent:	MGM Interactive
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Playstation
Wymagania:	nie dotyczy
Karty 3D:	nie dotyczy
Multiplayer:	dwóch graczy
Cena:	brak danych

Test Drive 5

DEMO NA CD 3

Nazwa Test Drive jest znana wszystkim chyba miłośnikom szaleństwa czterech kółek. Od lat firma Accolade serwuje nam bowiem znakomitą rozrywkę, prezentując kolejne, coraz bardziej urozmaicone wersje programu. Patrząc na najnowszą wersję TD, trudno uwierzyć, że cała historia zaczęła się jeszcze w erze, gdy w naszych domach dominowały maszyny klasy C 64 i Atari XE. Czas biegnie jednak nieubłaganie, sprzęt komputerowy staje się wydajniejszy, a producenci elektronicznej rozrywki starają się nadążyć za duchem czasu.

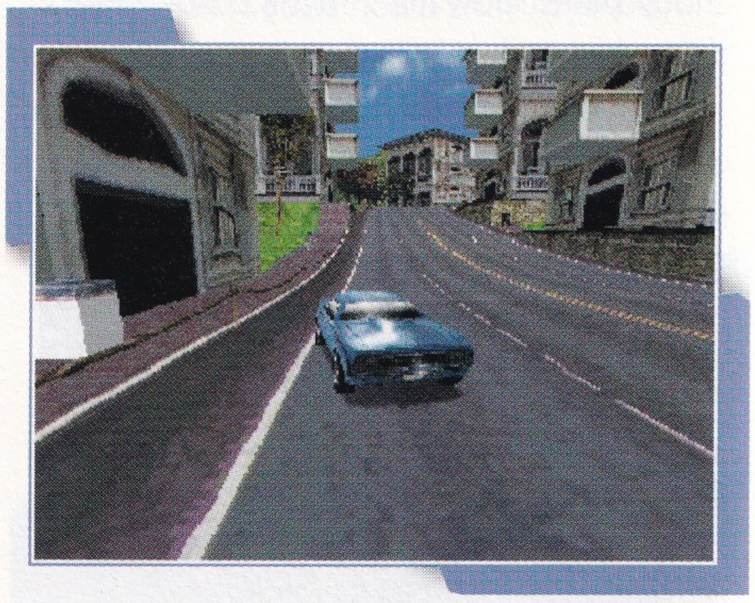
Gra umożliwia jazdę na 17 opracowanych zupełnie od nowa trasach. Możemy więc wybrać się na przejażdżkę po drogach w okolicach Tokio, Moskwy czy Waszyngtonu. Specjaliści z firmy Pitbull Syndicat użyli do ich stworzenia najnowszych technologii, sprzyjających uzyskaniu otoczenia o realizmie bliskim fotograficznemu. Umożliwiono też graczowi maksymalną swobodę w wyborze trasy. Oznacza to, że na każdym kolejnym rozwidleniu drogi jedziemy w tę stronę, która bardziej nam odpowiada, nie zaś tam, dokąd prowadzi sztywno wytyczona trasa. Trasy są zresztą jednym z najmocniejszych atutów Test Drive'a, wyróżniających grę spośród innych programów należących do tego gatunku. Nie pokonujemy, tak jak w innych programach należących do gatunku, kilku okrążeń tego samego toru, lecz napotykamy na swojej drodze ciągle nowe krajobrazy. Zwiększa to znacznie atrakcyjność zabawy, z drugiej jednak strony utrudnia pamięciowe opanowanie wszystkich zakrętów trasy. Ponadto jazdę utrudniają samochody nadjeżdżające z naprzeciwka, ciężarówki-zawalidrogi, rozbite pojazdy przeciwników i wreszcie policja, obecna w Test Drive od samych jego początków. Przedstawiciele lokalnego prawa jeżdżą zresztą o wiele lepiej niż ci, którzy brali udział w poprzednich częściach gry. Czasami trzeba nieźle się postarać, aby im umknąć, zwłaszcza że trasy nie są łatwe, a ruch na drogach chwilami spory. Po raz pierwszy w Test Drive mamy też możliwość zasiąść za kierownicą policyjnego samochodu i zająć się ściganiem przestępców przekraczających przepisy ruchu drogowego (cop chase mode). Jazda z włączonym sygnałem może przysporzyć wielu niezapomnianych wrażeń.



Czas na prezentację głównych bohaterów spektaklu. Są nimi oczywiście samochody. A jest ich aż 28, i to nie byle jakich. Podzielono je na dwie grupy. Pierwszą z nich stanowią supersportowe maszyny datowane na rok 1998, z silnikami zdolnymi w ciągu kilku sekund rozpędzić ważący tonę pojazd do 100 km/h. Znajdziemy tu takie cacka, jak Aston Martin Vantage, Chevrolet Corvette, Dodge Viper GTS Coupe, Saleen Mustang S351-R czy Jaguar XKR. Pozostałe samochody to maszyny wywołujące mocniejsze bicie serca u każdego fana motoryzacji, jeżdżąca historia przemysłu samochodowego z przełomu lat 60. i 70. Możemy wybrać się na przejażdżkę na przykład Fordem Mustangiem 428 CJ z roku 1968, Shelby Cobrą 427 S.C. z 1966, Chevroletem Camaro ZL-1 bądź Corvettą ZL-1, obydwa rocznik 1969, czy Dodgem Charger, także z roku 1969. Dzięki umieszczeniu tych maszyn w grze spełnić się mogą ukryte marzenia nie tylko amatorów szaleńczej jazdy, ale i wielu miłośników starych samochodów.

Trasy w Test Drive charakteryzują się przede wszystkim asfaltową nawierzchnią. Bardzo rzadko zdarzy nam się jeździć po bezdrożach, prawie zawsze też przejedziemy przynajmniej przez jedno, duże skupisko ludzkie, od Moskwy aż po Sydney. Bardzo ciężko jest także, w przeciwieństwie do poprzednich wersji programu, zjechać z wytyczonej drogi – na przeszkodzie stają nam ściany budynków, tuneli bądź słupki ustawione wzdłuż jezdni.

Doskonale dopracowana została, głównie dzięki możliwości wykorzystania właściwości akceleratorów 3Dfx, jazda nocna, dostępna w przypadku większości torów. Efekty wywołane światłami samochodów, odbiciami policyjnych „kogutów" na masce pojazdu czy kroplami deszczu rozpryskującymi się na przedniej szybie mogą robić wrażenie. W dużej mierze zawdzięczamy to stosunkowo dobrej stabilności obrazu, wynikającej z wyświetlania około 30 klatek na sekundę. Także muzyka, wykonywana często



przez profesjonalne zespoły, nie odbiega od ogólnego poziomu programu. W tworzeniu oprawy muzycznej wzięła przykładowo udział rockowa grupa Fear Factory oraz holenderski mistrz montażu elektronicznego Junkie XL.

Program oferuje różne kategorie wyścigów, od rozmaitych odmian ścigania się z komputerowymi przeciwnikami, poprzez wspomnianą już jazdę samochodem policyjnym, aż po rozgrywkę z udziałem drugiej osoby (head-to-head). Ekran jest wtedy podzielony na dwie części, przeznaczone dla obu graczy. Możliwa jest także gra za pośrednictwem sieci lokalnej LAN, w której uczestniczyć może do sześciu osób. Biorąc pod uwagę nowoczesną i dopracowaną oprawę graficzną programu, można uznać postęp dokonany przez twórców Test Drive'a od czasu powstania pierwotnej wersji gry aż po najnowszą jej edycję za co najmniej zadowalający.

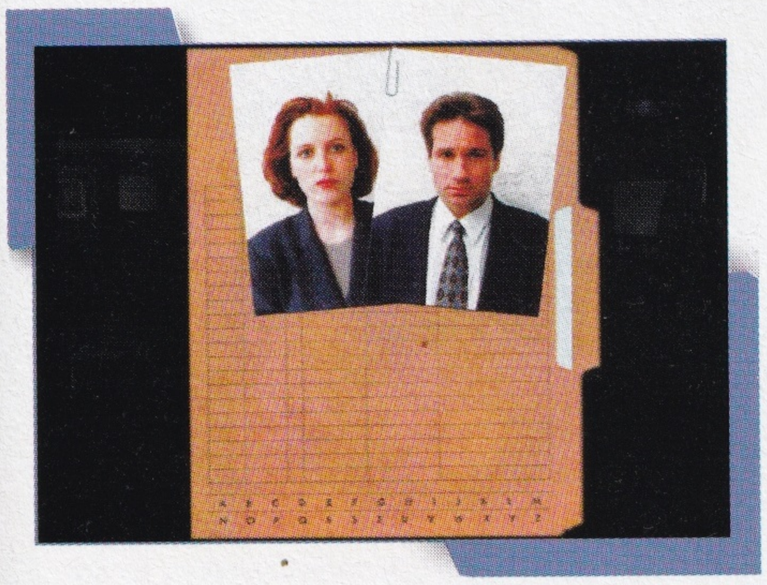
Test Drive 5

Typ gry:	symulacyjna
Producent:	Accolade
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 166, 32 MB RAM, karta graficzna zgodna z Direct3D, DirectX, karta dźwiękowa 16-bit., 100 MB na dysku twardym
Karty 3D:	zgodne z OpenGL
Multiplayer:	LAN, modem, Internet
Cena:	brak danych

The X-Files: The Game

Ileż to razy śledziliśmy losy naszych ulubionych policjantów na małym lub dużym ekranie? Kojak, Colombo, Brudny Harry – to tylko część galerii nieustraszonych obrońców prawa. Oprócz nich pojawiły się wkrótce również detektywistyczne duety, m.in. Dempsey i Makepeace, Starsky i Hutch, Gliniarz i Prokurator czy Crockett i Tabbs. Olbrzymią popularność zdobył tandem występujący w serialu „Z archiwum X" – Dana Scully i Fox Mulder. Śledztwa prowadzone przez młodych agentów FBI, uwikłanych dodatkowo w podejrzane machinacje swoich przełożonych, przesycone są elementami metafizyki i zjawisk paranormalnych. To właśnie atmosfera serialu uczyniła z niego obiekt kultu wśród znacznej części widzów. Nic więc dziwnego, że i na rynku komputerowym pojawiły się produkcje związane z filmem. Pierwszą z nich była płyta CD-ROM, zawierająca bazę danych osób i spraw prowadzonych przez Scully i Muldera. Ostatnio ukazała się długo oczekiwana gra, w której sami możemy poprowadzić dochodzenie dotyczące nie wyjaśnionych i przerażających wydarzeń.

W klimat znany z serialu wprowadza nas już opakowanie gry. Odpowiednia kombinacja tektury i folii na obwolucie przybiera kształt dużej litery „X". W samym środku znaku stoją Mulder i Scully – ich postacie przyozdabiają pudełko z... siedmioma płytami CD-ROM.



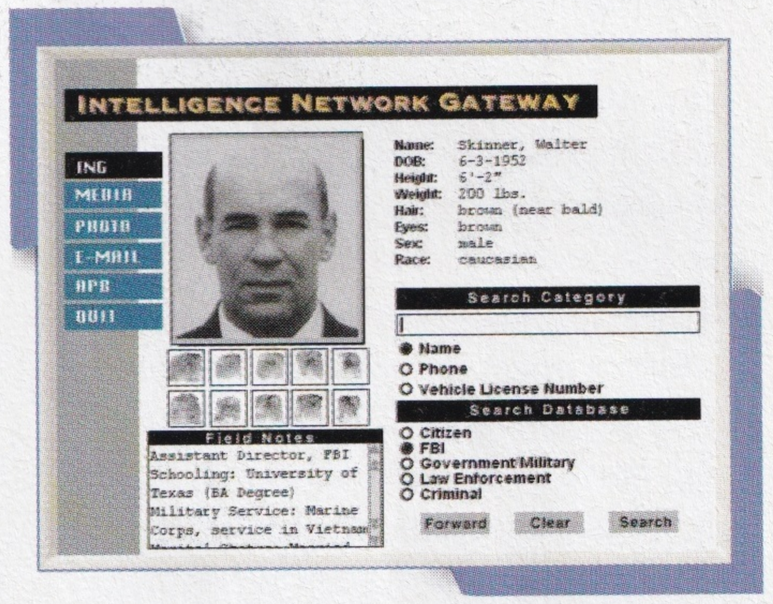
W grze wcielamy się w rolę Craiga Willmore'a, młodego agenta FBI. Prowadząc śledztwo, niejednokrotnie znajdziemy się w trudnych sytuacjach, a powodzenie naszej pracy będzie zależało od profesjonalnego działania i wytrwałego dążenia do prawdy. Tylko wtedy zyskamy opinię skutecznego i nieustępliwego agenta. Musimy też pamiętać, że wszelkie niepowodzenia natury osobistej mogą zaszkodzić w naszym dochodzeniu. A z tym od początku nie będzie łatwo, Craig Willmore jest bowiem rozwodnikiem borykającym się z problemami w prywatnym życiu.

Zadanie, któremu poświęcimy całą energię i umiejętności, zleci nam sam dyrektor Skinner. Będzie ono polegało na odnalezieniu dwóch agentów FBI, którzy zaginęli w tajemniczych okolicznościach. Są nimi oczywiście Scully i Mulder. Prowadzenie śledztwa polega głównie na rozmowach i odnajdywaniu najróżniejszych przedmiotów. Nie będzie to łatwa sprawa – niejednokrotnie staniemy przed koniecznością przeszukania olbrzymich magazynów, aby trafić na niepozorny, ale niezwykle istotny z punktu prowadzonego śledztwa przedmiot. Zresztą już na samym początku przejdziemy przeszkolenie godne agenta FBI: będziemy na przykład musieli odnaleźć hasło do komputera Scully.

Prowadzenie rozmów polega natomiast na wybraniu jednej z kilku możliwych kwestii wyświetlanych na ekranie. Co więcej, jesteśmy w stanie zdefiniować nastrój agenta Willmore'a. Wystarczy w tym celu skorzystać z ikon umieszczonych nad wyświetlaną sceną. Nasz bohater może się więc zachowywać raz agresywnie, raz spokojnie – wszystko zależy od przyjętej linii działania.

Czekające nas zagadki nie należą do najłatwiejszych. Trzeba im poświęcić sporo czasu i energii, a przede wszystkim cierpliwości. Dopiero mozolne dopasowanie kolejnych części sprawy pozwoli dotrzeć do jej sedna. Jeżeli jednak nie damy rady powiązać ze sobą wszystkich faktów, możemy skorzystać z opcji autointuicji. Po jej uaktywnieniu w prawym górnym rogu pokaże się lampka, która zapala się, gdy w danym pomieszczeniu jest jakiś przedmiot do odszukania. Kiedy ją klikniemy, wskaże nam ona, gdzie mamy szukać. Jeśli i to nam nie pomoże, powinniśmy kliknąć ją ponownie. Obejrzymy wówczas krótki filmik prezentujący czynności, jakie należy wykonać.

Warto zwrócić uwagę na szczególną, niepokojącą atmosferę, która towarzyszy całej grze. W tym przypadku autorom The X-Files: The Game udało się w niezwykle udany sposób nawiązać do serialu telewizyjnego. Podobieństw jest zresztą więcej.



Dość powiedzieć, że gra rozpoczyna się jak kolejny odcinek przygód Muldera i Scully na małym ekranie. Jest więc wątek wprowadzający gracza w całą sprawę, napisy z towarzyszącym im motywem muzycznym Marka Snowa, a potem... no właśnie, tu już wszystko zależy od nas.

W grze zobaczymy wielu starych znajomych z serialu i filmu kinowego. Oprócz wspomnianego dyrektora Skinnera są to m.in. tajemniczy X oraz agenci Scully i Mulder. Zawiedzie się jednak ten, kto liczy na ich stałą obecność – pojawiają się na krótko, pozostawiając pewne uczucie niedosytu. Tę niedogodność rekompensuje jednak ciekawa fabuła oraz logiczne zagadki, które stanowić mogą wyzwanie dla niejednego gracza.

The X-Files: The Game

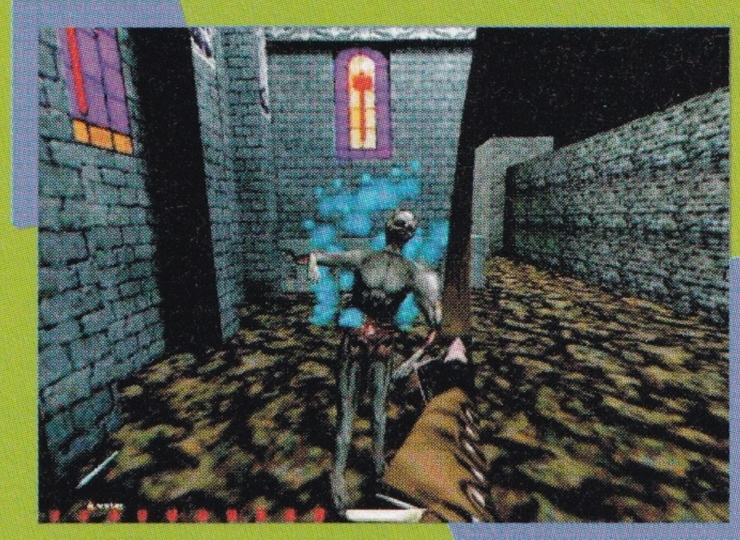
Typ gry:	detektywistyczna
Producent:	Fox Interactive
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, karta graficzna SVGA z 32-bitową paletą, karta dźwiękowa SoundBlaster lub zgodna
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	brak
Cena:	160 zł

Thief: The Dark Project

To świat, w którym technika przeplata się z magią. W tym świecie masz na imię Garrett, a Twoim fachem jest... złodziejstwo. Przed Tobą jest szesnaście misji, w których wykażesz się sprytem i zręcznością, pozbawiając lokalnych możnowładców ich ulubionych drobiazgów. Pomiędzy misjami wyświetlane są filmy łączące kolejne grabieżcze wypady w intrygującą fabułę. Cała zabawa toczy się w mieście – cóż miałby złodziej do roboty w lesie? Jako wprawny włamywacz będziesz myszkować po wąskich uliczkach, izbach kamienic czynszowych, salonach domów kupieckich. W dalszej części gry zlecenia zaprowadzą Cię do garnizonów, młynów, świątyń, a nawet do... więzienia. Jeśli będziesz zręczny, to nie zabawisz w nim długo.

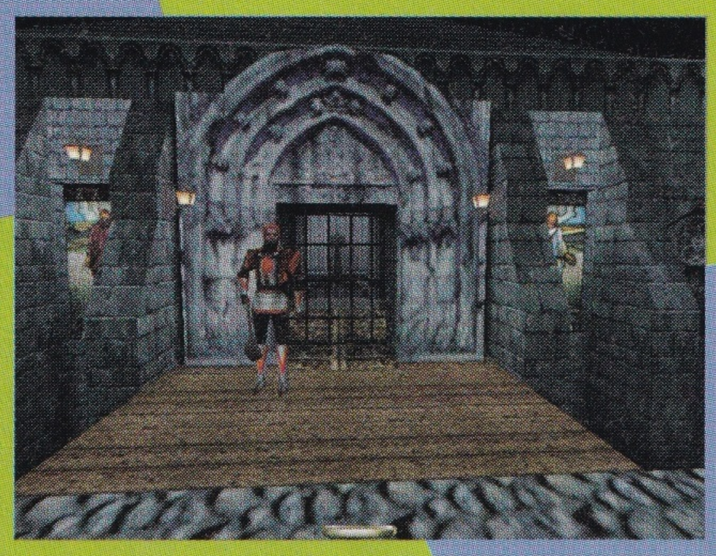
O tym, kto z bogaczy stanie się nieco uboższy, nie decydujesz sam. Pracujesz bowiem zawsze na zlecenie tajemniczego Constantine'a. Początkowo może się wydawać, że Twój zleceniodawca zainteresowany jest wyłącznie bogactwem, jednak szybko okaże się, że jego właściwym celem jest władza nad światem. Co gorsza, nie zanosi się, by wyszło to światu na dobre...

Thief: The Dark Project jest połączeniem gry przygodowej i trójwymiarowej gry akcji. Zgodnie z duchem czasu zarówno postaci, jak i wszystkie obiekty w grze są w pełni trójwymiarowe, pokryte bajecznie kolorowymi teksturami i dynamicznie oświetlane. Świat obserwujemy oczami Garretta. Na tym jednak kończy się podobieństwo do innych gier naśladujących Quake'a. Wcielamy się przecież w złodzieja, a nie w Arnolda Schwarzeneggera. Choć walka jest możliwa, to należy raczej jej unikać. Wykonanie misji będzie dużo łatwiejsze, gdy uda się po cichu przemknąć między licznymi strażnikami.



Twoją specjalnością będzie więc skradanie się, znikanie w cieniu i wyskakiwanie z ukrycia.

Całą grę można ukończyć, nikogo nie zabijając, za to bardzo łatwo jest zginąć, wdając się w bijatyki. Strażnicy stanowią wystarczająco duże zagrożenie nawet bez wystawiania na próbę ich wyszkolenia szermierczego. Gracze ogarnięci żądzą mordu powinni raczej próbować likwidować wartowników pojedynczo, zaskakując ich od tyłu. Walkę w zwarciu ułatwi miecz, podczas gdy łuk przydaje się, gdy nie można niepostrzeżenie zbliżyć się do przeciwników. Oprócz normalnych strzał z czasem można zdobyć także strzały zapalające oraz zakończone pojemnikiem z wodą. Te pierwsze służą do odwracania uwagi straży jakimś widowiskowym pożarem budynku, drugie mogą być użyteczne do gaszenia pochodni.



Wszelkie triki odwracające uwagę patroli okazują się bardzo przydatne. Wartownicy są przeważnie bardzo czujni. Unikać trzeba nie tylko plątania im się pod nogami, ale nawet głośnego tupania! Pod tym względem gra przygotowana jest bardzo starannie – bieg powoduje dużo więcej hałasu niż spokojny marsz. Należy bardzo zwracać uwagę na to, po jakiej powierzchni porusza się nasz włamywacz. Często będziemy musieli rozstrzygnąć dylemat: przemykać się bezszelestnie po dywanie leżącym w polu widzenia gwardzistów czy hałasować za ich plecami? Nierzadko niewielki szmer wystarcza, by patrol zawahał się, zatrzymał, rozejrzał, szukając źródła dźwięku i... lepiej dla Ciebie, by na tym poprzestał. Jednak jeśli nieostrożnie wychylisz się wówczas z cienia, możesz liczyć na bezlitosny pościg. W przypadku wykrycia nieproszonego gościa wartownicy zwołują się głośnymi okrzykami. Nie są jednak nadludźmi, zatem przy odrobinie szczęścia można zgubić pościg. Jeśli zdarzy się nam ściągnąć uwagę wroga, szybkie ukrycie się w cieniu może uratować przed katastrofą. Całkowita cisza w miejscu, które

wzbudziło podejrzenia, na ogół przekona wartownika, że padł ofiarą halucynacji.

Ciekawie rozwiązano problem udostępnienia graczowi podpowiedzi. Jako wytrawny włamywacz musisz je po prostu... podsłuchać. Często więc, zamiast omijać straże szerokim łukiem, będziesz się do nich bezszelestnie podkradał. Ludzie znudzeni długą wartą skracają sobie czas rozmową. Z takich pogaduszek można się dowiedzieć, gdzie ukryty jest najcenniejszy przedmiot i ile osób go pilnuje.

Początkowo będziesz musiał przechytrzyć zwykłych ludzi, kolejne misje odsłaniają jednak coraz mroczniejszą fabułę. Nie minie wiele czasu, gdy Twoimi przeciwnikami będą bestie z piekła rodem.

Po dziesiątkach trójwymiarowych strzelanin Thief: The Dark Project jest oryginalną grą, w której o zwycięstwie decyduje spryt i zwinność, a nie szybkie naciskanie spustu broni.

Thief: The Dark Project

Typ gry:	przygodowa gra akcji
Producent:	Looking Glass Studios
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, karta dźwiękowa zgodna z DirectSound, DirectX 5, akcelelator 3D, 200 MB miejsca na dysku
Karty 3D:	3 Dfx VooDoo 1 lub 2, NVidia Riva 128, Intel i740
Multiplayer:	brak
Cena:	brak danych

Total Annihilation

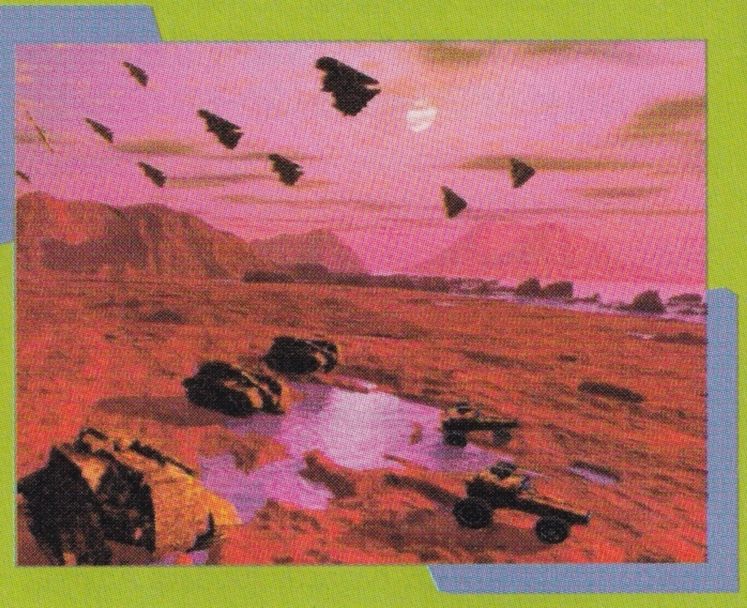
DEMO NA CD 1

Total Annihilation to jedna z lepszych strategicznych gier science fiction. Akcja gry rozgrywa się w niezmierzonych otchłaniach galaktyki. Klonowanie i mnożenie wzorców mózgowych spowodowało stworzenie gigantycznych armii, które zniszczyły miliony planet. Bitwa toczy się między regimentami tych zmasowanych sił. Pola walki są różne ze względu na odmienność światów zaangażowanych w konflikt. Właśnie różnorodność tych światów jest podstawową zaletą gry.

Total Annihilation pozwala grać samodzielnie lub z kolegami w sieci. Gra w pojedynkę umożliwia przemieszczanie się z jednego świata do innego poprzez przekroczenie bram prowadzących na nowe pola bitwy. Grafika poszczególnych ekranów zaprojektowana została przez prawdziwych artystów, dzięki czemu jest naprawdę niezwykła. Zadziwiające, że tak doskonałe pejzaże mogą być traktowane jako model matematyczny, po którym przemieszczają się pojedyncze elementy. Animacja zrobiona została podobnie jak w Quake'u. Jeśli mowa o obiektach, Total Annihilation zawiera ich ponad 150 (wliczając w to budynki).

Pomimo znacznej liczby różnych elementów opanowanie ich cech i zastosowania nie pochłania wiele czasu. Podstawowa struktura gry jest podobna bez względu na to, czy gramy po stronie rebeliantów, czy wojsk rządowych. Jako dowódca budujesz, walczysz, wprowadzasz do gry kolejne opcje strategiczne. Twoje najważniejsze wynalazki to wydobywacz metalu i zbieracz energii słonecznej, ponieważ do zbudowania bazy i armii konieczne są tylko dwa zasoby: metal i energia. Energię można też uzyskiwać z wiatru, za pomocą generatorów, lub wykorzystując pływy oceaniczne. Dowódca może także zbudować fabrykę robotów, które pomagają przy budowaniu bazy i tworzeniu armii.

Armia i oddziały rządowe dysponują w zasadzie tymi samymi urządzeniami, poczynając od czołgów bojowych, jak Reaper i Bulldog (w przeciwnej drużynie), skończywszy na jednostkach bombardujących zwanych Roach lub Invader. Mamy zatem niezłą możliwość wyboru siły rażenia – różne jednostki dysponują różnymi rodzajami broni, a wśród nich wiązkami laserowymi i miotaczami ognia. Wszystkie te urządzenia mają swoje konkretne przeznaczenie, co powoduje, że ich automatyczne stosowanie do wszystkich zadań może skończyć się klęską z winy dowództwa. Koniecznie trzeba zadbać o sensowny zestaw formacji bojowych, ponieważ w Total Annihilation z założenia każdy oddział ma swoje słabości. Takie zróżnicowanie



jednostek pozwoliło stworzyć realistyczny obraz środowiska wojennego. Z tego względu skuteczne zbombardowanie pozycji wroga nigdy się nie uda przez zastosowanie wyłącznie bombowców, nawet gdyby siły powietrzne przeciwnika były stosunkowo słabe. Jednostki powietrzne – analogicznie do statków – pracują najlepiej, jeżeli atakujące formacje nie są jednolite.

Samoloty w Total Annihilation nie zostały zaprogramowane w jakiś szczególny sposób, podobnie jak w czasie prawdziwej gry strategicznej. Jeżeli siły powietrzne dostaną rozkaz osłaniania statku, wówczas samoloty krążą nad nim leniwie, dbając jedynie o zachowanie zasięgu lotu wystarczającego do namierzenia samolotów nieprzyjaciela, zanim te rozpoczną atak na statek. Loty takie odbywać się będą tak długo, aż w polu widzenia pojawią się maszyny wroga. Wtedy patrolowce natychmiast przystąpią do ataku, a na swoje pozycje wrócą dopiero wówczas, kiedy pilnowana przez nie przestrzeń znów będzie czysta.

Gra w Total Annihilation odbywa się w niezwykle łatwy sposób. Większość akcji, takich jak przemieszczanie się lub atak, przeprowadzana jest po prostu przez kliknięcie obiektu pojawiającego się na ekranie. Pasek po lewej stronie ekranu zawiera wszystkie dodatkowe przyciski konieczne do wydawania „poleceń" urządzeniom i budynkom. Osoby mające wcześniej do czynienia z grami strategicznymi z pewnością nie będą zagubione w tym menu. Czas wydawania rozkazów można skrócić, korzystając ze skrótów klawiszowych. Proste i popularne komendy pozwalają szybko i skutecznie zmienić linię ataku lub obrony przez przeformowanie własnych jednostek. Dowolna uzbrojona formacja potrafi wstrzymać lub otworzyć ogień na pierwsze życzenie dowództwa. Każda formacja (oprócz stacjonarnych) może także wykonać rozkaz utrzymania lub zmiany pozycji oraz przeprowadzenia manewrów. Odpowiednia kombinacja tych możliwości pozwala zaaranżować bardziej zaawansowaną taktycznie akcję militarną.

Gra została zaprojektowana w taki sposób, że w zasadzie nie wymaga posiadania karty 3D. Efekt trójwymiarowości można osiągnąć bez wielkich wymagań systemowych. Podkład muzyczny to doskonale skomponowany zestaw muzyki klasycznej, zbliżonej charakterem do ścieżki muzycznej znanej z „Gwiezdnych Wojen". Przy wyborze konkretnej jednostki należy spodziewać się raczej mechanicznego hałasu niż uprzejmego komentarza. Dźwięki, z którymi spotkamy się, grając w Total Annihilation, służą podtrzymaniu napięcia i świetnie korespondują z tym, co dzieje się na ekranie.

Total Annihilation

Typ gry:	strategiczna, SF
Producent:	Cavedog
Dystrybutor:	LEN
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 100; 24 MB RAM; CD-ROM 4x; 35 MB miejsca na dysku, karta dźwiękowa zgodna z SoundBlaster
Karty 3D:	nie wykorzystuje
Multiplayer:	LAN
Cena:	49 zł

Tomb Raider, Tomb Raider II

Te gry to już legenda wśród komputerowych poszukiwaczy przygód. O olbrzymiej popularności ich głównej bohaterki Lary Croft świadczy chociażby fakt wykorzystania jej podobizny na koncertach słynnej irlandzkiej grupy U2, a także w reklamach dezodorantów. Sława Indiany Jonesa w spódnicy wykroczyła daleko poza świat komputerowej rozrywki.

Do dwudziestego pierwszego roku życia Lara Croft była bardzo grzeczną dziewczynką. Bogaci rodzice zapewnili jej staranne wykształcenie w najlepszych szkołach i nienaganne arystokratyczne maniery. Wydawało się, że jej przyszłość będzie równie spokojna, co nudna. Tak się jednak nie stało.
O wszystkim zadecydował przypadek. Samolot, którym wracała z zimowego wypoczynku, rozbił się w samym sercu Himalajów. Dzięki swojemu sprytowi i inteligencji Lara przetrwała we wrogim świecie śniegu i zimna. Uświadomiła sobie, że jej powołaniem są niebezpieczne podróże i odkrywanie fascynujących tajemnic z przeszłości. Przez następne lata dogłębnie spenetrowała pozostałości starożytnych cywilizacji na całym świecie, pilnie śledząc wszelkie ukazujące się na ten temat doniesienia.

Biografia to, nawet jak na bohatera gry komputerowej, niezwykła. W taką właśnie postać wcielamy się w grze Tomb Raider. Czynimy to zresztą bez większego przymusu, bo Lara jest całkiem niebrzydkim rudzielcem, a do tego wiele potrafi! Biega, strzela, wspina się na skały, wykonuje uniki, obroty, nurkuje, no i przede wszystkim potrafi zrobić użytek ze swojego mózgu. A zagadki logiczne odgrywają w Tomb Raider ważną rolę – gdzieś musimy przestawić dźwignię, znaleźć klucz lub odkryć tajne przejście. Bez tego dalsza podróż będzie bowiem niemożliwa. Przed samą grą warto odwiedzić dom Lary. Objaśni w nim ona wszystkie rodzaje ruchów, jakie może wykonać. Taki trening z pewnością bardzo się przyda w późniejszej wędrówce.

Tomb Raider korzysta z podobnego engine'u, jak słynna przed kilku laty przygodówka Alone In The Dark. Postać bohaterki widziana jest przez gracza od tyłu, ale w porównaniu z pierwowzorem jest nieporównywalnie lepiej animowana. Zachwyca płynność jej ruchów, szczególnie przy bieganiu i nurkowaniu. Nawet lekko podtopiona Lara nie poddaje się bez walki. Widać, że twórcy gry postanowili wyposażyć ją w cechy Indiany Jonesa – jest tak samo uparta, zadziorna i zdeterminowana, jak amerykański archeolog. I ona potrzebuje jednak czasami pomocy i dodania sił. Pomogą jej w tym porozrzucane tu i ówdzie apteczki czy broń.

Rozwiązywanie zagadek logicznych nie jest jedynym zadaniem naszej bohaterki. Musi ona wykazać się także pewną i szybką ręką. Jej przeciwnikami w podziemnym świecie są dzikie zwierzęta: wilki, niedźwiedzie, małpy, lwy, nietoperze, a nawet prehistoryczne jaszczury i dinozaury na czele z T-Rexem. Lara z pewnością nie zdobyłaby nagrody fundacji Animals – obchodzi się ze zwierzętami zdecydowanie i bezwzględnie.

W drugiej części Tomb Raidera nie wprowadzono specjalnych zmian w sterowaniu postacią, skupiono się natomiast na zaawansowaniu architektury poszczególnych poziomów. Są one większe i – co ważniejsze – rozgrywają się nie tylko w jaskiniach, ale i na otwartej przestrzeni, na przykład na ulicach Wenecji. Tym razem nasza bohaterka poszukuje sztyletu Xian, starożytnego artefaktu chińskiego ukrytego w pełnym zagadek pałacu cesarza za Wielkim Murem. W celu zdobycia tego przedmiotu będzie musiała spenetrować kilkadziesiąt miejsc i rozwiązać czekające ją zagadki. W porównaniu z pierwszą częścią ma więcej swobody w poruszaniu się po terenie, dysponuje także nowymi rodzajami broni. Na szczególną uwagę w jej arsenale zasługuje harpun, którego używa podczas podwodnych walk. Przydatne są także flary, dzięki którym Lara przynajmniej na chwilę rozświetli mroczne korytarze i odnajdzie właściwą drogę. Towarzyszą temu bardzo interesujące efekty świetlne, specjalnie zaprojektowane przez specjalistów z Eidos – podczas wystrzeliwania flar pieczary i jaskinie mienią się różnymi barwami, na ścianach zaś odbijają się cienie poszczególnych przedmiotów.

Istotną innowacją jest także galeria przeciwników Lary Croft. Przede wszystkim zmniejszono liczbę zwierząt, z którymi walczyła ona w pierwszej części, wprowadzając w ich miejsce ogarniętych chciwością ludzi. To oni staną się głównymi wrogami naszej bohaterki podczas poszukiwań sztyletu Xian.

Znakomity nastrój tworzy w grze strona dźwiękowa. Na szczególną uwagę zasługują

odgłosy wydawane przez Larę – przy wspinaczce ciężko dyszy, a atakowana wydaje pełne bólu okrzyki. Przydaje to grze realizmu i napięcia, wzbogaconego dodatkowo niezwykłą atmosferą ścieżki muzycznej, skomponowanej przez Nathana McCree specjalnie do Tomb Raidera II.

Tomb Raider, Tomb Raider II

Typ gry:	przygodowa
Producent:	Core Design
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95
Wymagania:	Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, karta graficzna SVGA
Karty 3D:	kompatybilne z procesorem Voodoo
Multiplayer:	brak
Cena:	99 zł, 160 zł

Tomb Raider III

DEMO NA CD 1

Przygody damskiej wersji Indiany Jonesa powoli przeradzają się w serial. Trudno się dziwić, że wydawca, wykorzystując popularność dwóch pierwszych części gry, wydał trzeci odcinek przygód Lary Croft. Zgodnie z życzeniami wielbicieli pięknej awanturnicy trzeci Tomb Raider nie zmienia zasadniczo reguł tej dobrze znanej gry. Zawarto tu wprawdzie wiele innowacji, jednak mają one charakter raczej ewolucyjny niż rewolucyjny.

Podobnie jak poprzednie dwie części, Tomb Raider III jest trójwymiarową grą przygodowo-zręcznościową. Sterujemy główną bohaterką, obserwując ją za pomocą systemu dynamicznych kamer. Kierowana przez nas postać potrafi biegać, skakać, pływać, wspinać się, czołgać i turlać. Umiejętności te bardzo się przydają, gdyż zadaniem gracza jest spenetrowanie najbardziej niedostępnych i wrogich zakątków naszej planety.

W porównaniu z poprzednimi wydaniami Tomb Raidera teraz ruda bohaterka dysponuje dużo większą swobodą ruchów. Lara,

oprócz dotychczasowego truchtu, zdolna jest do krótkiego, za to bardzo szybkiego sprintu. Jej repertuar wzbogacił się także tak karkołomnymi zdolnościami, jak wskakiwanie na mur tyłem, przechodzenie na rękach po drabinkach i huśtanie się na linie, jakiego mógłby pozazdrościć jej nawet Tarzan. Panna Croft nie zraża się już tak łatwo zamkniętymi pomieszczeniami, do których brakuje klucza. Jeśli szarpanie za klamkę nie pomoże, to będzie pchać i kopać, co umożliwia niekiedy wywalenie słabszych drzwi. Gdy znajdzie się pod wodą, potrafi pływać w bok, ale musi uważać na prądy, które mogą ją znosić. Wielbiciele poprzednich części z pewnością zauważą, że Lara teraz znacznie częściej zmienia stroje. Autorzy oddali jej też do dyspozycji więcej pojazdów. Oprócz korzystania z jeepa, motoru pustynnego i łodzi będzie sterować pługiem śnieżnym, skakać ze spadochronem i machać wiosłem, klęcząc w kanoe. Bywa, że z opresji ratuje się w stylu, którego nie powstydziłby się sam James Bond – ucieka zdobytym F-117.

Tym razem pretekstem dla wyprawienia miedzianowłosej w podróż jest poszukiwanie fragmentów pewnego meteorytu o niezwykłych właściwościach. Wędrówkę rozpoczynamy w głębi indyjskiej dżungli, by później zwiedzić Londyn, Nevadę, archipelag na Pacyfiku i wreszcie wyspę, z której pochodzi tajemniczy meteor. Wszędobylska awanturnica spenetruje nawet tak niedostępne i legendarne miejsca, jak słynna Strefa 51. Znalezieniem tajemniczego artefaktu jest też zainteresowana pewna potężna kompania kosmetyczna, która nie przebierając w środkach, stara się pozbyć konkurentki. Larze nieustannie będą deptać po piętach wynajęci przez bezwzględną korporację najemnicy. Nie będzie to zresztą jedyne niebezpieczeństwo, na jakie Lara Croft natrafi w trakcie swoich podróży po świecie. Oprócz wrogich ludzi zagrażać jej będą dzikie zwierzęta, zarówno te znane z filmów przyrodniczych, jak i modne ostatnio prehistoryczne potwory. Na jej drodze staną nawet przerażające ofiary genetycznych mutacji. Inteligencja przeciwników od ostatniej edycji gry została poprawiona, więc naszą bohaterkę czekają niełatwe pojedynki. Przyjdzie jej się zmierzyć m.in. ze znanym z „Milczenia owiec" psychopatycznym ludożercą Hannibalem Lecterem, olbrzymim tyranozaurusem rexem, a także piraniami, krokodylami, normalnymi i zmutowanymi strażnikami, pterodaktylami, małpami. Na szczęście Lara jest przygotowana na takie nieprzyjemne spotkania. Jak każda przezorna dziewczyna zawsze ma pod ręką parę pistoletów, a po drodze może znaleźć bardziej skuteczną broń. Młodej damie wyposażonej w dwa pistolety maszynowe uzi żadne monstrum nie zdoła się długo opierać. Ponieważ walka jest jednym z najważniejszych elementów gry, nie należy zapominać o rozglądaniu się za porzuconą amunicją.

Nie wszystkie napotkane postaci należy traktować ołowiem. Niektóre z nich gotowe są służyć pomocą. Piękna podróżniczka może liczyć nie tylko na życzliwość złapanego przez kanibali oficera i samotnego naukowca. Pomocną dłoń wyciągną do niej nawet przerażające ofiary eksperymentów przeprowadzanych w laboratorium złowrogiego koncernu.

Świat gry został ulepszony. Gdy Lara wędruje po śniegu, zostawia w nim odciśnięte ślady, leżące na ziemi liście toczą się przy podmuchach wiatru, niekiedy na niebie widać ptaki. Dynamiczne, kolorowe światła oraz takie efekty wizualne, jak śnieg, wiatr i mgła nadają grze niepowtarzalny klimat. Nowy, poprawiony engine gry, 24-bitowa paleta kolorów i inne, drobniejsze usprawnienia dodają poloru najnowszemu produktowi firmy Core Design. Tomb Raider III powinien spotkać się z ciepłym przyjęciem nie tylko wielbicieli poprzednich przygód Lary Croft, ale wszystkich miłośników gier przygodowo-zręcznościowych.

Tomb Raider III

Typ gry:	przygodowo-zręcznościowa
Producent:	Core Design
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95/98, Sony Playstation
Wymagania:	Pentium 200, 16 MB RAM, karta graficzna z akcelelatorem 3D, DirectX 6
Karty 3D:	większość popularnych akcelelatorów
Multiplayer:	brak
Cena:	brak danych

Trespasser

DEMO NA CD 3

Kilka lat po wydarzeniach przedstawionych w filmie „Zaginiony świat", kontynuacji obrazu „Park Jurajski", krajobraz na wyspie Isla Sorna powrócił niemal do stanu naturalnego. Wszędzie rozwinęła się bujna, tropikalna roślinność, przyroda opanowała miejsca będące swego czasu pod władaniem człowieka. Gdzieniegdzie widać jedynie zniszczone obozowiska, zerwane linie trakcyjne, rozbite pojazdy. Krajobrazu dopełniają sylwetki prehistorycznych gadów, głównych bohaterów rozgrywających się na wyspie wydarzeń.

Zrządzeniem losu do zapomnianego świata trafia w charakterze rozbitka młoda Amerykanka, Anne. Ląduje ona w części wyspy określanej jako Strefa B. Anne musi nauczyć się przetrwania w ekstremalnie ciężkich warunkach. Dzika przyroda i zagrożenie wywołane obecnością dinozaurów są ciężkim wyzwaniem dla wychowanej w wielkim mieście dziewczyny. Jest zmuszona wędrować wiele mil zniszczonymi drogami, przedzierać się przez dżunglę wzdłuż częściowo zerwanych linii wysokiego napięcia, usiłując zlokalizować

nieczynną elektrownię i uruchomić ją. Jedyną nadzieją naszej bohaterki jest przywrócenie do działania centralnego systemu komputerowego, zlokalizowanego w laboratorium firmy In-Gen, sprawcy całego zamieszania. Zabudowania byłego centrum badawczego znajdują się w samym centrum wyspy. Rozbitka czeka więc długa i trudna droga do celu.

Gra jest złożona z określonej liczby etapów, połączonych w sposób liniowy. Nie mamy przy tym możliwości cofnięcia się do poprzedniego poziomu. Pewnym utrudnieniem jest także niemożność przenoszenia pomiędzy etapami znalezionych przedmiotów. Nasza bohaterka nie jest też pod żadnym względem podobna na przykład do Lary Croft czy też innych postaci znanych z gier akcji. Wychowana w centrum cywilizacji, nie potrafi szybko biegać ani nawet wspiąć się na drzewo. Jest za to inteligentna, zna się na współczesnej technice i umie w zaskakujący często sposób używać znalezionych przedmiotów. Nie znaczy to jednak, że Anne nie potrafi się posługiwać bronią. W razie potrzeby chętnie korzysta z 25 modeli broni palnej, dostępnych w grze.

Twórcy programu chwalą się jednym z najbardziej realistycznych istniejących engine'ów. Każdy z obiektów użytych w grze jest modelowany fizycznie w ten sposób, aby był jak najbardziej realistyczny. Jeśli więc w pomieszczeniu stoi stolik, to możemy go zarówno potrącić, jak i przewrócić, odłamać jedną z jego nóg i użyć jej jako broni. Omawiana właściwość jest zresztą cechą odróżniającą Trespassera od innych gier podobnego typu. W większości gier przygodowych oraz FPP interakcja otoczenia ogranicza się do możliwości zniszczenia strzałem elementu wystroju wnętrza czy też zarysowania ściany uderzeniem łomu. W Trespasserze gracz jest ograniczony jedynie swoją inwencją. Znaleziona deska może posłużyć zarówno jako broń, jak i most nad głębokim wykrotem. Jeśli drzwi są zamknięte, być może obok nich znajduje się okno, które należy wybić i otworzyć zasuwę od środka za pomocą kija znalezionego w pobliżu. Pod względem możliwości osiągnięcia celu Trespasser jest bardzo skomplikowany i wymaga sporej koncentracji gracza.

Zagadnieniem wartym osobnego omówienia jest sztuczna inteligencja, w którą wyposażono siedem odmian żyjących na wyspie dinozaurów. Nie jest to bowiem typowa AI znana z popularnych gier przygodowych. Prehistoryczne zwierzęta zachowują się bowiem jak... zwierzęta właśnie, z typowymi dla mało inteligentnych gadów zachowaniami. Tyranozaurus napotkany w dżungli może więc nas zaatakować bez ostrzeżenia, ale tylko wtedy, gdy jest głodny lub rozdrażniony (inna sprawa, że zwierzaki te rzadko chyba bywają najedzone). Dinozaury roślinożerne będą nas prawie na pewno ignorowały, nie jest więc konieczne ich zabijanie. Powoduje to, iż Trespasser przestaje być typową strzelanką, przypominając o wiele bardziej grę przygodową.

Grafice Trespassera nie można nic zarzucić. Tekstury są dokładnie opracowane, animacje realistyczne, wszystko wygląda bardzo naturalnie. Konieczne jest jednak użycie karty 3Dfx, w przeciwnym razie nawet bardzo szybki procesor nie pozwoli na uniknięcie charakterystycznego przeskakiwania klatek obrazu. Na szczęście program obsługuje znakomitą większość popularnych ak-

celeratorów graficznych. Efekty dźwiękowe zostały również potraktowane z należytą uwagą. Każdy obiekt ma własny, szeroki zestaw odgłosów. Dość skomplikowane jest samo sterowanie postacią bohaterki gry, do dyspozycji mamy stosunkowo wiele możliwości ruchu. Engine gry pozwala na złożone manipulowanie znalezionymi przedmiotami, co jest konieczne ze względu na postawione fabule gry wymagania. Trespasser nie zachwyci, być może, zagorzałych miłośników Quake'a. Z pewnością znajdą się jednak gracze, którzy będą przedkładać zapierające dech w piersiach przygody w świecie Parku Jurajskiego ponad bieganinę po całej planszy w gorączkowym poszukiwaniu odpowiedniego obiektu do wyładowania swojej agresji.

Trespasser

Typ gry:	FPP / przygodowa
Producent:	Electronic Arts
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium II, 64 MB RAM, 196 miejsca MB na dysku, CD-ROM 4×, karta dźwiękowa zgodna z SoundBlaster
Karty 3D:	Voodoo 2, Rendition V2200, i740, Diamond Viper V330
Multiplayer:	brak
Cena:	brak danych

Ultima Ascension

Spod ręki legendarnego twórcy gier, Richarda Garriotta, wyszła dziewiąta część najstarszej serii gier komputerowych: Ultima. Począwszy od ukazania się w 1978 roku Akalabeth, każda kolejna edycja była wydarzeniem. Wydana w zeszłym roku Ultima Online jako pierwsza gra komputerowa umożliwiła jednoczesną eksplorację tego samego świata setkom graczy. Kolejne odcinki programu wysoko ustawiały poprzeczkę wymagań sprzętowych, oferując za to rozwiązania graficzne znacznie wyprzedzające konkurencję. Wystarczy przypomnieć Ultimę Underworld, która na długo przed Wolfensteinem 3D umożliwiała widok oczami bohatera i płynny obrót w trójwymiarowym środowisku. Również dziewiąta część serii wnosi do gatunku niespotykane wcześniej rozwiązania. Po raz pierwszy komputerowy RPG wykorzystuje możliwości akceleratorów grafiki trójwymiarowej. Świat jest w pełni przestrzenny – każdy obiekt składa się z wielokątów, dzięki czemu grający może oglądać akcję za pomocą jednej z sześciu kamer. Podczas rozmów z napotkanymi postaciami automatycznie następuje zbliżenie widoku, a w trakcie podróży morskiej lub jazdy konnej kamera wznosi się wyżej i widzimy większy obszar.

Świat, który będziemy przemierzać, rządzony jest skrupulatnie zaimplementowanymi prawami fizyki: puste beczki unoszą się na wodzie, podczas gdy pełne idą na dno, z drzew spadają liście, a kamienie wokół miejsca eksplozji rozprysną się na boki. Czeka na nas kilkanaście miast i drugie tyle podziemnych lochów.

Richard Garriott zarzeka się, że to już ostatni odcinek wielkiej sagi. Po raz ostatni spotkamy się ze znanymi z poprzednich części postaciami: Avatarem, Lordem Britishem, Shamino i Ravenem. Wielbiciele serii bez wątpienia z radością powitają też powrót myszki Sherry i konia Smitha. Jak we wszystkich wielkich historiach, koniec tej opowieści prowadzi nas do jej początku. Avatar – wybraniec bogów – ma uratować Britannię przed przepowiedzianym jej losem i zmierzyć się po raz trzeci z demonicznym Guardianem.

Ciekawie rozwiązano sposób zapoznawania się z obsługą gry i możliwościami działania prowadzonego przez nas bohatera. Po kończącej ósmą część cyklu ucieczce ze świata Pagan lądujemy w Stonegate. Pierwsze minuty gry nasz początkujący Avatar spędzi na lekcjach, za pomocą których kapitan Hawkwind wprowadzi go w podstawowe arkana życia w tym fantastycznym świecie. Gdy wprowadzenie dobiegnie końca, bohater musi samodzielnie znaleźć drogę prowadzącą do Britanni, a później... olbrzymi świat stoi otworem, mamy też niemal nieograniczone możliwości działania. Ultima Ascension jest nieliniowa, co oznacza, że zadania można realizować w dowolnej kolejności. Ponadto problemy, z którymi się zetkniemy, przeważnie mają więcej niż jedno rozwiązanie. Po długiej dyskusji fanów z producentami w grze zawarto nawet możliwość samodzielnego pieczenia chleba.

Przez większość perypetii przeprowadzać będziemy samego Avatara, ale od czasu do czasu do krucjaty przyłączą się nowe postacie. Kilka razy można wcielić się w innych znanych bohaterów, między innymi samego Lorda Britisha.

Nasza przygoda rozegra się w gęsto zaludnionej krainie. W trakcie wędrówki natrafimy na ponad sto niezależnych postaci, które mogą nam pomóc w wypełnieniu misji. To jednak, czy zechcą, zależy tylko od gracza. W zależności od tego, jak poprowadzimy rozmowę, napotkana osoba stanie się naszym sojusznikiem lub zawziętym wrogiem. Często brak taktu lub sprytu powoduje, że postać, do której się zwrócimy, zignoruje nas.

Nie jest to jednak świat bezpieczny. Autorzy przygotowali ponad pięćdziesiąt potworów, z których każdy obdarzony jest własnym charakterem, niektóre wyjątkowo nieprzyjemnym. Nie zabraknie walk, jednak nie będzie ich na tyle dużo, by zdążyły nas znużyć. Choć mamy do czynienia z grą RPG, to nikogo nie odstraszą opisujące naszego bohatera dziesiątki statystyk, których analiza byłaby konieczna przed rozpoczęciem każdego pojedynku. Zamiast zwiększania liczby abstrakcyjnych punktów po prostu będą rosły umiejętności bojowe naszego bohatera, w miarę jak wzrastać będzie jego doświadczenie. Początkowo znane mu są tylko podstawowe techniki ataku i obrony, dzięki temu gracz ma czas na naukę sterowania postacią. Staczając kolejne potyczki, postać poznaje nowe ciosy, bloki i uniki, a gracz może stopniowo nauczyć się je wykorzystywać coraz efektywniej.

W trudnych sytuacjach przyda się też magia. Dostępne są zarówno zaklęcia, jak i czarodziejskie napoje. Korzystanie z tych dobrodziejstw nie jest jednak łatwe. By móc użyć magicznego nektaru, trzeba wpierw zdobyć jego recepturę, samodzielnie zatroszczyć się o wszystkie składniki, a następnie własnoręcznie go przygotować.

Ultima Ascension

Typ gry:	RPG
Producent:	Origin
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium II, 64 MB RAM, karta dźwiękowa zgodna z DirectSound, CD-ROM 4×, zalecany akcelerator 3D
Karty 3D:	Glide 3Dfx i Direct3D
Multiplayer:	brak
Cena:	brak danych

Unreal

Do najpopularniejszych i najbardziej dynamicznych gatunków gier komputerowych należą trójwymiarowe gry akcji. Fabuła sprowadza się w nich głównie do walki z wykorzystaniem futurystycznych broni palnych lub, rzadziej, broni białej. Wcielamy się w bohatera, którego oczami oglądamy wirtualny świat. Wędrując przez labirynty tuneli i sal, eliminujemy celnymi strzałami chmary wrogów. Nadwątlone zdrowie reperujemy, używając poniewierających się apteczek i posiłków regeneracyjnych. I tak przez setki korytarzy i dziesiątki poziomów.

W grze Unreal również przyjdzie nam walczyć w trójwymiarowym środowisku, zbierać porzuconą przez pokonanych przeciwników amunicję, ukrytą w schowkach broń, niekiedy resztkami sił szukać będziemy paczek bandaży lub roślin o leczniczych właściwościach. Jednak od dziesiątków schematycznych strzelanin Unreal odróżnia się już na pierwszy rzut oka niezwykle atrakcyjną szatą graficzną. Teksturowane obiekty i kolorowe światła zrealizowane są z dużą starannością. Wystrzelony z pistoletu dyspersyjnego pocisk, lecąc, oświetla kolejne fragmenty ścian, podłogi i sufitu, ale jego blask interferuje ze światłem lamp na ścianach, tworząc poświatę o innym kolorze niż kolory

lampy i pocisku. Bardzo efektowne są wszelkie wybuchy, błyski płomieni, języki ognia. Po początkowym błądzeniu klaustrofobicznymi korytarzami rozbitego statku kosmicznego trudno powstrzymać okrzyk zdumienia, gdy po kilku minutach wychodzi się nagle na wielką równinę, nad którą dwa słońca rozświetlają chmurne niebo. Tuż obok, w niewielkim jeziorze opodal wioski, stada małych rybek przemykają wśród dziwacznych roślin wodnych. Przepiękne niebo i doskonale odwzorowana woda to tylko część z wizualnych atrakcji czekających na osoby, które zanurzą się w ten nierzeczywisty świat. Dowodem najwyższej jakości zastosowanych w grze rozwiązań graficznych są liczne zapowiedzi innych producentów wypuszczenia gier opartych właśnie na enginie Unreala.

Graczy przyzwyczajonych do znanego z innych produktów „doomopodobnych" przedzierania się wąskimi sztolniami zaskoczy rozległość poziomów. Obfitują one w wielkie sale, ale sporo czasu przyjdzie nam też spędzić na otwartych przestrzeniach.

Unreal nie jest kolejną grą, w której jedynym zadaniem jest strzelanie do wszystkiego, co się rusza. Tu mamy do czynienia raczej z przygodową grą akcji, w której fabuła nie sprowadza się tylko do filmowego wstępu, lecz jest stopniowo rozwijana przez cały czas rozgrywki. Kierowaną przez nas postacią jest przestępca, który wydostał się z rozbitego na nieznanej planecie więziennego statku Vortex Rikers. W miarę postępów w grze zdobywamy nie tylko nowe bronie, ale też coraz lepiej poznajemy niezwykły świat. Okazuje się, że zamieszkują go dwie rasy: łagodni autochtoni Nali i agresywni najeźdźcy Skaarj. O ile ci drudzy stanowić będą dla nas zawsze śmiertelne niebezpieczeństwo, o tyle Nali mogą okazać się pomocnym sojusznikiem. Ponadto w trakcie wędrówki będziemy natrafiać na zwłoki członków załogi naszego statku. Znalezione przy nich notatki umożliwią nam naukę na cudzych błędach: dowiemy się, jak zginęli, a także, czego zdążyli się dowiedzieć o tym dziwnym świecie.

Wiedza o tym, jakich niebezpieczeństw można się spodziewać za najbliższym rogiem, jest cenniejsza od amunicji. Niestety, większą jej część będziemy musieli zdobyć, ryzykując własną skórą. Zwłaszcza pierwsze spotkanie z wojownikiem Skaarj wywiera niezapomniane wrażenie. Nagle muzyka cichnie. W korytarzu, w którym się znajdujemy, niespodziewanie gasną światła. Po chwili ciszy i ciemności narasta niepokojący, ostry rytm. Gdy muzyka zbliża się do kulminacji, nagle ktoś zasypuje nas gradem pocisków, a chwilę później tuż obok pojawia się niewyraźny, humanoidalny kształt, tnąc ostrymi jak brzytwy pazurami.

Unreal oferuje niezwykle wymagających przeciwników. Oponenci wykazują się sporym sprytem. Nie stoją w miejscu, lecz nieustannie zmieniają pozycję, robią uniki, przetaczają się, wykorzystując naturalne osłony. Potrafią skró-

cić dystans i przejść do walki w zwarciu lub uciec i wrócić po chwili w większej liczbie. Na szczęście i my nie jesteśmy bezbronni. Oprócz dostępnego prawie od początku, dość słabego pistoletu w miarę zagłębiania się w ten nierzeczywisty świat możemy natrafić na bardziej efektywne narzędzia zagłady. Szczególnie oryginalny, ale i skuteczny jest wystrzeliwany wirujący ostry dysk, który nawet po kilkakrotnym odbiciu od ścian zachowuje swą morderczą skuteczność. Wprawni wojownicy mogą go wykorzystywać do eliminowania przeciwników ukrytych za rogiem. Rozwiązaniem zastosowanym po raz pierwszy w Unrealu jest wyposażenie każdej broni w dwa tryby strzelania – przeważnie podstawowy jest bardziej celny, a dodatkowy bardziej destrukcyjny.

Unreal

Typ gry:	trójwymiarowa gra akcji
Producent:	Epic Megagames
Dystrybutor:	LEM
Platforma:	Windows 95/98/NT
Wymagania:	Pentium II, 64 MB RAM, karta graficzna 2 MB RAM (zalecany Voodoo 3Dfx), karta dźwiękowa zgodna z DirectX, CD-ROM, DirectX 5
Karty 3D:	Glide 3Dfx, Rendetion Verite, Open GL
Multiplayer:	Internet, LAN
Cena:	169 zł

V2000

DEMO NA CD 3

V2000 jest długo oczekiwaną kontynuacją programu Virus, obwołanego niegdyś najlepszą 16-bitową grą roku 1988. Jej treścią jest walka wyposażonego w statek powietrzny bohatera z atakującymi Ziemię Obcymi. Gigantyczni, insektopodobni kosmici usiłują przejąć panowanie nad naszą planetą, zarażając wszystko dookoła czerwonym wirusem. Jest on zabójczy dla ludzi, nie należy się więc dziwić, że zagrożona ludzkość podejmuje dramatyczne wysiłki w celu uwolnienia się od plagi, która przybyła wraz ze spadającymi na powierzchnię Niebieskiej Planety meteorytami.

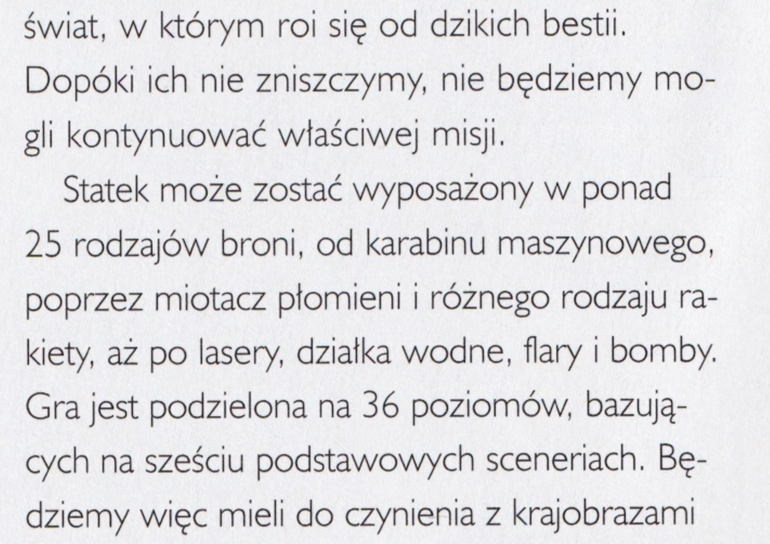
Nasz stateczek jest początkowo uzbrojony jedynie w karabin maszynowy, jednak w miarę rozwoju gry i kompletowania różnego rodzaju znalezisk zostajemy wyposażeni w nowe rodzaje broni. Odnajdziemy też ludzi, których należy uratować, a przede wszystkim umieścić z dala od morderczych stworów. Ponadto zdarzają się wioski, które trzeba chronić przed atakiem wirusa. Musimy także dbać o bezpieczeństwo naszej bazy, do której przewozimy odnalezionych mieszkańców wiosek.

Aby ukończyć poszczególne misje, konieczne jest korzystanie z radarów. Wskazują one miejsce pobytu mieszkańców osad ludzkich, pojemników z paliwem itp., jak również umiejscowienie baz Obcych. Obozy te są bronione przez oddziały wroga, z których każdy ma indywidualną taktykę działania i dysponuje własnym rodzajem broni.

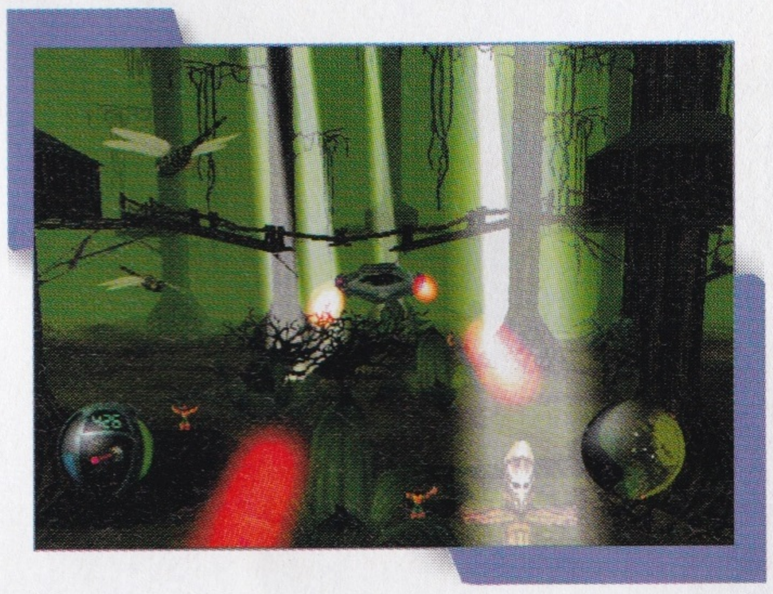
Jednym z najważniejszych zadań grającego jest zniszczenie baz kosmitów, znajdujących się w różnych rejonach Ziemi. W celu upewnienia się, że Obcy nie powrócą na Ziemię, w końcowej fazie operacji zostajemy przeniesieni na planetę przeciwnika, gdzie nastąpi niewielka demonstracja naszej siły. Będziemy zapewne zaskoczeni niegościnnym wyglądem świata. Okazuje się bowiem, że napastnicy atakujący Ziemię nie bez powodu wyruszyli w kosmiczną podróż. Na ich planecie zdarzyła się wielka katastrofa, uniemożliwiająca przetrwanie ogromnym insektom. Widzimy więc, że nie prowadzimy walki Dobra ze Złem, lecz bitwę o przetrwanie dwóch odmiennych, lecz inteligentnych gatunków.

Poszczególne misje mogą znacznie różnić się od siebie. Niekoniecznie należy unicestwić wszystkich znajdujących się w zasięgu wzroku Obcych. Czasem zdarza się, że konieczne jest uratowanie odpowiedniej liczby ludzi, niekiedy musimy znaleźć wyjście z planszy lub ochronić przed zniszczeniem określoną liczbę radarów. Jeśli z jakichkolwiek powodów gracz nie ukończy etapu, zostaje przerzucony na ciemną stronę planety. Jest to pokryty jałową glebą świat, w którym roi się od dzikich bestii. Dopóki ich nie zniszczymy, nie będziemy mogli kontynuować właściwej misji.

Statek może zostać wyposażony w ponad 25 rodzajów broni, od karabinu maszynowego, poprzez miotacz płomieni i różnego rodzaju rakiety, aż po lasery, działka wodne, flary i bomby. Gra jest podzielona na 36 poziomów, bazujących na sześciu podstawowych sceneriach. Będziemy więc mieli do czynienia z krajobrazami pełnymi zielonych traw i drzew, jak również z krainami podwodnymi, pokrytymi lodem lub kamienistymi pagórkami. W końcu trafimy do świata Obcych, w którym dominuje eksplodująca lawa. Należy przy tym zwrócić uwagę na fakt, iż V2000 nie jest grą o konstrukcji liniowej. Oznacza to, że niektóre poziomy odwiedzimy kilkukrotnie. Prawo to działa także w drugą stronę – nie musimy przejść wszystkich etapów w celu pomyślnego ukończenia całości.



Mocną stroną gry jest mnogość występujących w niej efektów specjalnych. Niektóre z nich możemy zobaczyć dopiero w dalszych etapach gry. Ujrzymy na przykład padający w Lodowym Świecie śnieg, tworzący prawdziwą zawieję na skutek wiejącego wiatru. Towarzyszyć nam będzie mgła, w wodzie zobaczymy pływające ryby. Misje dzielą się na dzienne i nocne, stąd wykorzystanie w niektórych etapach flar rozjaśniających drogę. Wszystko to występuje w różnych kombinacjach.



Program wykorzystuje zaawansowane techniki programistyczne, dzięki którym wyróżnia się spośród innych produkcji w swoim gatunku. Między innymi w odmienny niż zazwyczaj sposób są realizowane animacje, na przykład kroczących odmian Obcych. Nie są one przygotowywane w tradycyjny sposób, czyli renderowane za pomocą programów typu 3D Studio lub Wavefront, lecz obliczane w czasie rzeczywistym. Oznacza to, że potwory mogą na przykład przechodzić przez głazy czy inne nierówności terenu i nie występuje przy tym charakterystyczny efekt „ślizgania" po podłożu, znany m.in. z bajek animowanych. Monstra fruwające zachowują się analogicznie do ptaków, a więc w trakcie powietrznych ewolucji zmieniają kąt nachylenia skrzydeł oraz tułowia. Dodatkowo zastosowano taktykę sterowania poszczególnymi postaciami, które realizują swoje zadania i kierują się własnymi priorytetami.

V2000 jest swoistą trójwymiarową grą akcji z elementami strategii. Nie zawsze sprawdza się tu zasada „najpierw strzelaj, a później pomyśl". Autorzy programu gwarantują nam około 100 godzin nieprzerwanej zabawy, jeśli zechcemy odkryć wszystkie przygotowane dla nas niespodzianki.

V2000

Typ gry:	przygodowa
Producent:	Grolier Interactive
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 3.1/95/98, PSX
Wymagania:	Pentium 133
Karty 3D:	zgodne z OpenGL
Multiplayer:	modem, LAN
Cena:	brak danych

WarGames

DEMO NA CD 2

W zamierzchłych czasach na ekranach naszych kin pojawił się film opisujący dzieje pewnego młodego hackera. Było to w okresie, w którym tematyka sieci komputerowych, a tym bardziej włamań do nich, była obca szerokiemu ogółowi społeczeństwa. Zapewne fakt ten stał się jednym z powodów, dla których film cieszył się sporą popularnością. Główny bohater włamał się do centralnego komputera Pentagonu i o mały włos nie rozpętał trzeciej wojny światowej, powodowany przekonaniem, iż jego wyczyny są jedynie niewinną zabawą. Na szczęście wszystko skończyło się dobrze, fabuła widowiska może nam jednak posłużyć za ostrzeżenie – w dzisiejszych czasach opisany scenariusz nie jest wcale tak nierealny, jak mogłoby się wydawać.

Gra zaprezentowana przez MGM i Electronics Arts nie ma na szczęście zbyt wiele wspólnego ze wspomnianym filmem. Oprócz kilku dość luźnych powiązań tematycznych łączących oba dzieła nie dopatrzymy się ścisłego związku. Możemy więc być zupełnie spokojni – grając

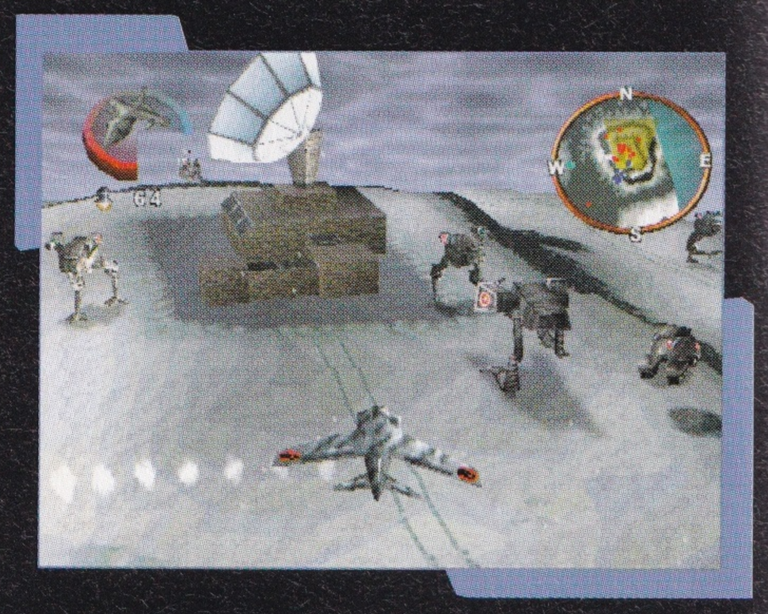
w WarGames, nie przyczynimy się z pewnością do wybuchu konfliktu, chyba że na szczeblu zupełnie lokalnym.

Uczestniczymy w wojnie prowadzonej pomiędzy niedobitkami ludzi, określanymi skrótem NORAD, a zbuntowanymi maszynami, które z kolei nazywane są WOPR. Ludzie, walczący o prawo do przeżycia w świecie zdominowanym przez zbuntowane roboty, wyposażeni są głównie w czołgi, jeepy i różne odmiany piechoty. Ich siły są raczej słabe w porównaniu z jednostkami WOPR, które odznaczają się wcale sporą, jak na maszyny, roztropnością i pałają nieuzasadnioną nienawiścią do wszelkich form życia biologicznego. W związku z tym początkujący gracze powinni próbować swoich sił po stronie reprezentującej w zabawie sztuczną inteligencję.

WarGames to program wzorowany w sposób oczywisty na takich grach, jak Command & Conquer czy Dune 2, nie jest to jednak w żadnym razie kopia wymienionych strategii czasu rzeczywistego. Zmodyfikowano wiele elementów charakterystycznych dla gatunku, przy czym nie chodzi tu jedynie o zmienione scenariusze i oprawę graficzną. W związku z tym można w pewnym sensie mówić o nowej jakości rozrywki.

Przede wszystkim teren, na którym rozgrywa się cała akcja, nie jest płaski. W C&C mapy były zupełnie dwuwymiarowe, w KKND na przykład próbowano nadać im pewne cechy wypukłości, natomiast w WarGames spotkamy się z bogactwem pagórków i budynków stojących naszym oddziałom na drodze. Także etapy symulujące walkę uliczną nieczęsto zdarzają się w grach strategicznych. Wspomniane właściwości wymuszają, rzecz jasna, zastosowanie w oknie gry rzutu izometrycznego. Nie jest to jednak jedyny efekt takiej modyfikacji. Także taktyka zabawy ulega zmianie. W nierównym terenie nie zawsze opłaca się zmasowany atak, chociaż jest to z pewnością jedna z bardziej pewnych dróg do sukcesu. Czasem jednak lepsze efekty daje użycie niewielkiego, lecz mobilnego oddziału – jednym słowem, przyzwyczajmy się do wojny podjazdowej w dobrym, partyzanckim stylu. Po krótkim okresie gry przekonamy się również, jak ważną rzeczą jest różnorodność uzbrojenia. Okazuje się bowiem, że w WarGames kluczem do sukcesu nie jest używanie jak największej ilości ciężkiego sprzętu, chociaż jest to niewątpliwie czynnik zwiększający nasze szanse. W niektórych misjach przydaje się również stara, dobra piechota z bazookami.

Aby zgromadzić środki potrzebne do prowadzenia walki, w Dunie zbieraliśmy przyprawę, w C&C tiberium, natomiast w WarGames nie zbieramy nic. To trudne do uwierzenia, ale zgodne z prawdą. Na początku misji otrzymujemy po prostu określoną ilość gotówki, która powinna nam wystarczyć do pomyślnego zakończenia akcji. Istnieje wprawdzie możliwość uzyskania dodatkowych dochodów, polegająca na wprowadzeniu hackera do budynku zawierającego komputery, jest to jednak źródło dość ograniczone. Ponadto budowle w WarGames są neutralne, co oznacza, że mogą służyć zarówno nam, jak i wrogowi. W związku z tym utrzymanie w posiadaniu większej liczby budynków okazuje się często tyleż trudne, co nieefektywne. Jest to kolejna cecha odróżniająca opisywaną grę od większości znanych RTS-ów i uniemożliwiająca zarazem prowadzenie defensywnego trybu gry.



Elementem gry rzadko spotykanym w innych produkcjach tego typu jest także system wewnętrznej komunikacji sterowanych przez nas sił. Chodzi mianowicie o komunikaty pojawiające się od czasu do czasu na ekranie, które, niestety, należy czytać i ściśle się do nich stosować. W założeniu ma to symulować zmienne warunki gry, co powinno wzbogacać atrakcyjność zabawy.

Jak wynika z ogólnej charakterystyki programu, WarGames jest grą proponującą wiele zmian i nowości w stosunku do typowych reprezentantów swojego gatunku. Modyfikacje te wpływają na atrakcyjność rozrywki, zwiększając realizm zabawy. Wszystko to powoduje, że WarGames stanowi z pewnością świeży powiew w świecie strategii czasu rzeczywistego, w którym notowany jest od lat swoisty zastój.

WarGames

Typ gry:	strategiczna
Producent:	MGM
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 133, 32 MB RAM, karta graficzna SVGA, karta dźwiękowa SoundBlaster lub zgodna, 17 MB miejsca na dysku , CD-ROM 4×
Karty 3D:	zgodne z OpenGL
Multiplayer:	modem, LAN, Internet
Cena:	brak danych

Znużony?

Po pracy sięgnij po CD-Action.

CDA - Comiesięczna Dawka Adrenaliny!

Badania dowodzą a życie potwierdza, że ponad 80% użytkowników komputerów lubi gry.
Miesięcznik CD-Action jest właśnie dla nich, a więc dla Ciebie.

Co miesiąc dajemy Wam grę w pełnej wersji. Flying Corps, Eastern Front, Alone in the Dark 3, Timeshock! - to tylko niektóre tytuły.
Ile zapłacisz za nie w sklepie? My dajemy je ZA DARMO! Podobnie jak i pełne wersje użytków.
CD-Action - 124 strony o grach, programach użytkowych, sprzęcie i wszystkim innym, co wiąże się z komputerami + 2CD w plastykowych pudełkach.

90 tysięcy czytelników (*) już o tym wie. A Ty?

(*) - nakład kontrolowany. Trzecie w Polsce pod wzg. sprzedaży pismo o tematyce komputerowej, największe poświęcone grom. (Dane na podst. Związku Kontroli Dystrybucji Prasy).

Carmageddon II, Carpocalypse Now are trademarks of SCi (Sales Curve Interactive) Limited. All rights reserved. Wyłącznym dystrybutorem gry Carmageddon II na terenie Polski jest firma LEM z Warszawy (tel. 022 6428165).

Warhammer 40,000: Chaos Gate

Jeśli należymy do grupy miłośników gier bitewnych, w których najistotniejszą rolę odgrywa odpowiednia taktyka, powinniśmy się zainteresować pozycją o nazwie Chaos Gate. Jest to futurystyczna gra taktyczna z podziałem na tury, którą osadzono w realiach znanych fanom podobnych produktów Warhammera 40,000. W trakcie przeprowadzanej rozgrywki obejmujemy dowództwo nad dwunastoma Space marines, czyli żołnierzami należącymi do jednostki specjalnej. Naszym zadaniem jest poprowadzenie ich przeciwko siłom Chaosu. Zwalczając wrogie oddziały, musimy udaremnić realizację planu podboju i zniszczenia świata.

Gra Chaos Gate została podzielona na 18 połączonych ze sobą scenariuszów. W każdym z nich zostajemy dowódcą oddziału, któremu przydzielono tajne zadanie do wykonania. Kierowana przez nas grupa składa się z żołnierzy, z których każdy odznacza się innymi cechami: inaczej się porusza i dysponuje możliwością wykonywania różnych czynności. Jeśli odpowiednio pokierujemy ich poczynaniami, mamy szansę na osiągnięcie sukcesu.

W trakcie gry wystrzałom z różnych rodzajów broni, między innymi dział laserowych i plazmowych, miotaczy ognia czy broni pojazdów opancerzonych, towarzyszą wspaniałe efekty trójwymiarowe.

Oprócz oryginalnych misji producenta istnieje możliwość przygotowywania własnych. Służy do tego specjalny edytor, który pozwala tworzyć scenariusze ściśle dopasowane do naszych potrzeb bądź po prostu generowane losowo. Na ich bazie możemy później rozgrywać walki, w których naszym przeciwnikiem będzie komputer, lub organizować wirtualne bitwy z przyjaciółmi. W takim przypadku wystarczy wybrać tryb obsługujący kilku graczy, tak zwany multiplayer mode.

Warhammer 40,000: Chaos Gate

Typ gry:	strategia turowa
Producent:	Games Workshop
Dystrybutor:	Optimus
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 133, 32 MB RAM, karta graficzna 2 MB SVGA, karta dźwiękowa zgodna z DirectX, CD-ROM 8×
Karty 3D:	brak danych
Multiplayer:	LAN, Internet (do czterech graczy)
Cena:	155 zł

Warlords III: Darklords Rising

DEMO NA CD 2

Strategia z domieszką fantasy – tak w skrócie określić można nową produkcję Red Orb/SSG. W kolejnych misjach wcielamy się z reguły w postać skromnego, ale potężnego zdobywcy, podbijającego wszystkich, którzy ośmielą się przeciwstawić jego wszechmocy. Strategia polega najczęściej na kontrolowaniu miast. Im więcej miast jest nam podporządkowanych, tym więcej możemy wyprodukować i utrzymywać oddziałów. Do naszej kasy wpłynie też więcej złota i energii mana. Kontrolowanie miast nie jest jednak sprawą łatwą. O każde z nich trzeba stoczyć ciężki bój. Każdy bohater i oddział ma swoje szczególne cechy – zarówno te pozytywne, jak i negatywne. W czasie walki nabieramy doświadczenia, zyskujemy także cenne umiejętności, dzięki którym możemy przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę. Oczywiście najlepszą metodą na odniesienie zwycięstwa jest wyprodukowanie jak największej liczby jednostek bojowych. Ważne jest dokonywanie podbojów, gdyż dzięki nim zdobywamy łupy.

Kiedy już zdobędziemy miasto, możemy je okupować albo zdecydować się na splądrowanie wszystkich budynków w poszukiwaniu złota. Trzecią opcją jest zrównanie miasta z ziemią, ale jest to najmniej sensowna decyzja. Jeśli jednak na to się zdecydujemy, możemy takie miasto odbudować później.

W przeciwieństwie do Cywilizacji w Warlords III: Darklords Rising nie musimy zarządzać naszymi miastami. Wystarczy, że będziemy wzmacniali obronę tych miejsc i kupowali produkcję. Dzięki temu w miastach pojawią się miejsca, które zwiększą naszą siłę (na przykład stajnie produkujące lepsze konie). Każdy rywal dysponuje własną armią o unikatowych cechach. Jeśli więc zagraliśmy już na jakiejś mapie jednym bohaterem, spróbujmy przejść ją jeszcze raz, wybierając tym razem innego przywódcę. Będzie to zupełnie nowa rozgrywka.

Warlords III: Darklords Rising

Typ gry:	strategiczna
Producent:	Red Orb/SSG
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 8×, karta dźwiękowa zgodna z SoundBlaster
Karty 3D:	brak danych
Multiplayer:	IPX, TCP/IP, LAN, modem
Cena:	brak danych

Jane's World War II Fighters

DEMO NA CD 3

Najnowsze symulatory najczęściej oferują wspaniałe przeżycia za sterami supernowoczesnych, naszpikowanych elektroniką myśliwców. Co mają jednak zrobić gracze, którzy chcieliby polatać legendarnymi samolotami z drugiej wojny światowej?

Najlepszym wyjściem będzie dla nich sięgnięcie po Jane's World War II Fighters. Znajdziemy tu siedem doskonałych maszyn, które latały nad Europą ponad pół wieku temu. Są to P-38 Lightning, P-47 Thunderbolt, P-51D Mustang, Spitfire F.IX, Bf 109G-6, Focke Wulf Fw-190A-8 oraz Messerschmitt Me-262. Każdy model wyposażony został w trójwymiarowy kokpit, który idealnie odwzorowuje prawdziwe wnętrze wymienionych myśliwców. Ulepszona grafika nie ogranicza się oczywiście tylko do kabiny pilota. Niezwykle realistycznie zaprezentowano teren działań wojennych. Szczególnie efektownie wyglądają sekwencje przedstawiające wybuchy i wymianę ognia między wrogimi samolotami. Odpowiedniej atmosfery dopełniają chmury, mgła i dym wydobywający się z uszkodzonych maszyn.

Zanim wybierzemy konkretny model, możemy wybrać się w wirtualną podróż po hangarze. Wystarczy kliknąć myszką wybrany samolot, aby zobaczyć jego kokpit, uzbrojenie i silnik.

Po wybraniu myśliwca możemy już rozpocząć grę. Każda misja poprzedzona jest krótkim filmem i tekstem, który objaśnia, jakie zadania mamy wykonać. W ogóle podczas lotu czujemy się jak w filmie. Wrażenie to potęguje doskonała muzyka, która podkreśla każdy dramatyczny zwrot akcji. Jeśli zestrzelimy przeciwnika, usłyszymy pieśń zwycięstwa. Jednak gdy sami padniemy ofiarą nieprzyjacielskiego ataku, rozlegną się pełne smutku dźwięki.

Znakomita jakość obrazu i intrygująca ścieżka audio są niewątpliwie największymi zaletami programu.

Jane's World War II Fighters

Typ gry:	symulator lotu
Producent:	Electronic Arts
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium II 300, 48 MB RAM, CD-ROM 4x, karta graficzna SVGA 4 MB z akceleratorem 3D, karta dźwiękowa zgodna z SoundBlaster
Karty 3D:	Direct3D, 3Dfx
Multiplayer:	TCP/IP, IPX, modem
Cena:	brak danych

Jane's World Air Power: Israeli Air Force

Symulatory z serii Jane znane są z pewnością miłośnikom gier komputerowych na całym świecie.

Grę w Israeli Air Force rozpoczynamy od zalogowania się jako nowy pilot. Zanim zdecydujemy się na otwartą walkę, powinniśmy wybrać opcję Training. Znajdziemy w niej jedenaście misji, w których szczególną uwagę zwrócono na podstawowe manewry, na przykład start i lądowanie oraz właściwe i efektywne wykorzystanie urządzeń pokładowych. Po opanowaniu tych elementów można przejść do sekcji Campaigns i wybrać jeden ze scenariuszy walki. Trzy z nich oparte są na faktach związanych z historią Izraela: wojnie sześciodniowej przeciw Egiptowi, Jordanii i Syrii, wojnie Jom Kippur z 1973 roku oraz konflikcie libańskim z 1982 roku. Pozostałe kampanie są fikcyjne i dotyczą obrony południowej granicy izraelskiej przed syryjskim atakiem, działań na froncie irackim oraz likwidacji sił syryjskich w południowym Libanie.

Każdy myśliwiec izraelski dysponuje doskonałym uzbrojeniem. W skład pokładowego arsenałuwchodzą rakiety krótkiego zasięgu (AIM-9L/M, Python-3 oraz uznawana za najlepszą na świecie w tej klasie Python-4), średniego zasięgu (AIM-7 Sparrow), działka (trzydziestomilimetrowe Defa M61 Vulcan), bomby (Mk-82, CBU-93 Cluster) oraz rakiety ziemia-powietrze (m.in. AGM-62 i AGM-45).

W trybie multiplayer dostępne są dwa dodatkowe myśliwce – rosyjskie MIG-23 i MIG-29. Możemy staczać potyczki na trzy podstawowe sposoby: head to head, cooperative i teamplay. W pierwszym walczymy z jednym przeciwnikiem, w drugim współpracujemy z innymi osobami, natomiast w trzecim staczamy bitwę, w której udział biorą dwie rywalizujące ze sobą drużyny.

Jane's World Air Power: Israeli Air Force

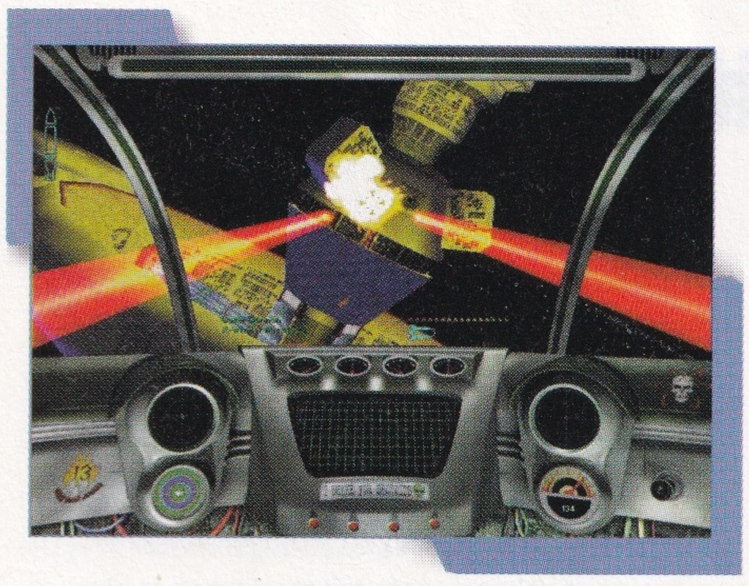
Typ gry:	symulator lotu
Producent:	Electronic Arts
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, karta dźwiękowa zgodna z SoundBlaster
Karty 3D:	zgodne z Voodoo
Multiplayer:	TCP/IP, IPX, modem
Cena:	brak danych

X-Com: Interceptor

DEMO NA CD 3

Trudno sobie wyobrazić lepszego przeciwnika dla komputerowego gracza niż obrzydliwi, zieloni i krwiożerczy najeźdźcy z kosmosu. Najbardziej brutalna eksterminacja uzbrojonych w macki i czułki agresorów nie wzbudzi oburzenia moralistów, natomiast gracz, który obroni Ziemię, będzie miał poczucie dobrze spełnionego obowiązku. Jedną z najsłynniejszych serii gier o tej tematyce wydała firma Microprose. Tytułowy X-Com to elitarna formacja wojskowa powołana do walki z gośćmi nie z tej ziemi. Po trzech odcinkach serii, w których odpieraliśmy inwazję z powietrza, oceanicznych głębin i piątego wymiaru, przyszedł czas na kontratak. X-Com: Interceptor daje nam możliwość stoczenia serii pojedynków w otchłaniach kosmosu.

Mimo że tym razem nie bronimy rodzimej planety, słuszność nadal jest po naszej stronie. Akcja rozgrywa się w roku 2067, gdy zasoby naturalne Ziemi wyczerpały się. Jedyną szansą dla ludzkości jest kolonizacja nowych planet, ale na przeszkodzie znowu stają agresywni kosmici.



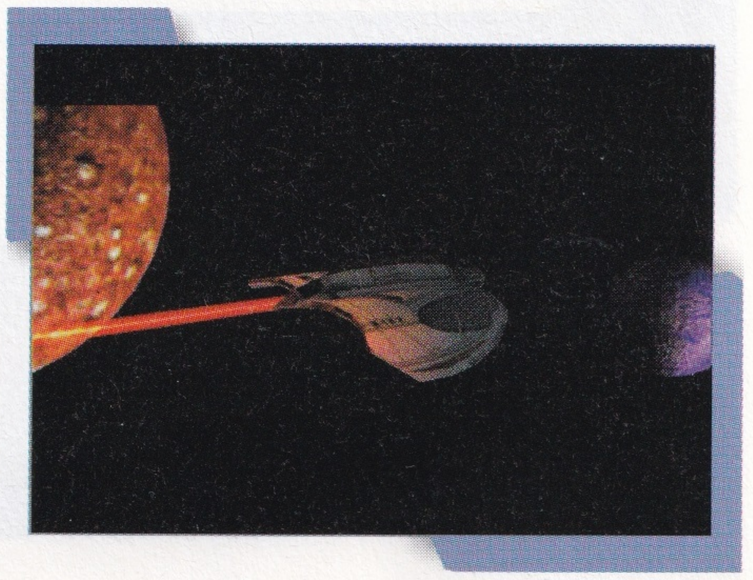
W czwartej odsłonie serii X-Com nie tylko dowodzimy walczącymi Ziemianami, lecz sami zasiądziemy za sterami gwiezdnego myśliwca. Do dyspozycji oddano nam wprawdzie tylko trzy statki kosmiczne, ale za to w ramach majsterkowania możemy je przebudowywać. Standardowe pojazdy nie są cudem techniki i dopiero po serii przeróbek będą skutecznymi narzędziami zagłady. Każdy kosmiczny krążownik jest uzbrojony w działa energetyczne i rakiety. Oprócz unowocześniania silników i broni warto poświęcić nieco uwagi tarczom chroniącym pojazd przed uszkodzeniami. Swoją przydatność w walce udowadniają też pancerze, komputery celownicze, urządzenia maskujące i zakłócające lot ścigających nas rakiet oraz dodatkowe silniki manewrowe. Jeśli nasz pojazd jest wyposażony w Tractor Beam, możemy spróbować schwytać wrogi statek, nie niszcząc go.

Bojową sprawność maszyn i własne umiejętności będziemy sprawdzać w kilku typach misji. Gdy tylko zamontowane w bazach detektory wykryją wraże pojazdy, wyznaczamy pilotów, którzy będą mieli zaszczyt polecieć w kluczu i asekurować nas w czasie lotu, ujmujemy stery w dłonie i ruszamy w bój. Oprócz walk patroli weźmiemy udział w atakach na obce konwoje, śmiałymi rajdami będziemy niszczyć wrogie bazy, a także bronić własnych, gdy wróg przejdzie do ofensywy. Nie raz zdarzy się, że w celownikach broni pokładowych znajdą się statki piratów. W sumie czekają nas dziesiątki kosmicznych bitew, gdyż nasz osobisty udział w każdej misji jest nieodzowny.

Twórcy gry pozostawili znane z poprzednich części elementy strategiczno-ekonomiczne. Nadal osobiście trzeba dbać o rozbudowę baz, zarządzać finansami, wydawać rozkazy podległym oddziałom. Choć rozpoczynamy grę tylko z jedną bazą planetarną, to możemy ich zbudować maksymalnie osiem. Każda z nich powinna być wyposażona w sensory wykrywające obce eskadry, wyrzutnie rakiet i działa energetyczne, magazyny, hangary i pomieszczenia mieszkalne dla personelu latającego. Ponadto warto zbudować tarcze chroniące budynki przed ostrzałem, moduły zakłócające sterowanie wrogich rakiet, szpitale, a także sale treningowe, w których piloci będą mogli trenować. Bardzo ważne są urządzenia komunikacyjne, służące do odbioru wiadomości z rodzimej planety.

W dalszym ciągu ogromne znaczenie mają badania naukowe, jednak tym razem prowadzone są one na Ziemi, a ich wyniki transmitowane do naszych baz. Transmisja trwa długo, a do tego może być zakłócana przez wroga. Przyspieszyć ją może zbudowanie wydajniejszych urządzeń telekomunikacyjnych. Wszystkie odkrycia posłużą do konstruowania nowych broni, potężniejszych silników dla naszych pojazdów bojowych i innych przydatnych wynalazków. Przeciwnik jest bardziej zaawansowany technologicznie i tylko szybko pozbawiając go tej przewagi, można mieć nadzieję na zwycięstwo. Niezbędne jest zdobywanie obcych statków, a nie tylko ich niszczenie. Na podstawie nieziemskich technologii naukowcy mogą znacznie szybciej opracowywać nowe generacje urządzeń.

Utrzymanie baz wymaga niemałych funduszy. Początkowo głównym źródłem dochodów będą korporacje górnicze płacące za ochronę ich kopalń przed rajdami wroga. Jednak pieniądze będą płynęły tylko wtedy, gdy wywiążemy



się z zobowiązań. Każdy udany atak przeciwnika na stacje wydobywcze oznacza dla nas wymierne straty finansowe. W późniejszej fazie gry znaczne dochody przyniesie nam sprzedaż zdobytego wyposażenia kosmitów.

Oprócz kampanii składającej się z różnych misji połączonych fabułą projektanci z Microprose oddali do naszej dyspozycji pojedyncze scenariusze. X-Com: Interceptor zawiera też opcję gry sieciowej, która ucieszy wszystkich chętnych do sprawdzenia swoich umiejętności w walce z kolegami. Maksymalnie w jednej sieciowej potyczce uczestniczyć może ośmiu graczy, nie są jednak możliwe wspólne boje przeciwko kosmitom.

X-Com: Interceptor

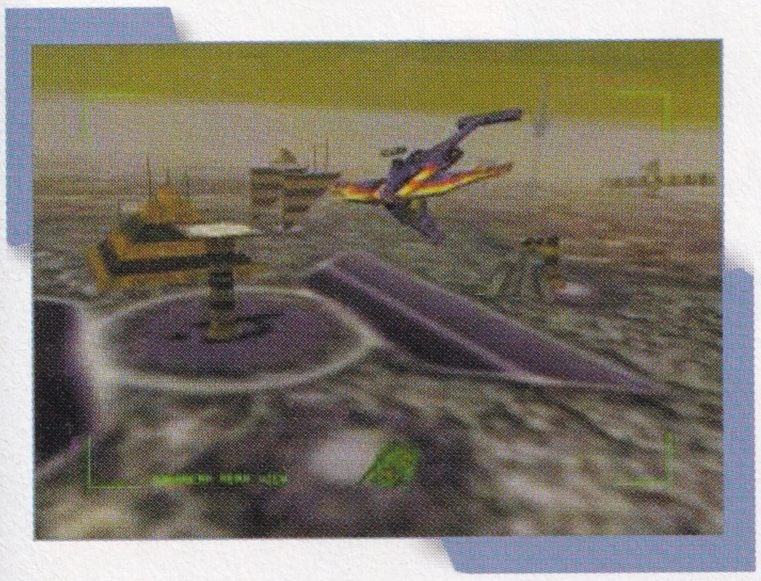
Typ gry:	symulator kosmicznego myśliwca z elementami strategii
Producent:	Microprose
Dystrybutor:	IPS CG
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 133, 16 MB RAM, 235 MB miejsca na dysku, karta graficzna 2 MB RAM, karta dźwiękowa zgodna z DirectX, CD-ROM 4×
Karty 3D:	zgodne z Direct3D
Multiplayer:	modem, LAN, Internet
Cena:	brak danych

Xenocracy

DEMO NA CD 2

Odwieczne marzenia ludzkości o zasiedleniu innych światów spełniły się dopiero, gdy minął setny wiek. W roku 10600 ludzie żyją już na czterech planetach Układu Słonecznego: oprócz Ziemi, również na Marsie, Merkurym i Wenus stanęły domy i fabryki. Podbój kosmosu nie oznaczał jednak końca zbrojnych konfrontacji. Teraz konflikty toczą się nie między państwami, a między planetami. By uniknąć wybuchu wojny na wielką skalę, powołano międzyplanetarne siły zbrojne, które za pomocą statków bojowych utrzymują w ryzach lokalne nacjonalizmy. Gracz przyjmuje na siebie rolę dowódcy tych oddziałów. Do jego obowiązków będzie należało przeprowadzanie zbrojnych interwencji, gdy któreś z kosmicznych mocarstw dopuści się prowokacji. Przed podjęciem decyzji przeciwko komu skierować swoje kosmiczne sokoły, konieczne jest skorzystanie z danych wywiadu oraz informacji na temat sytuacji politycznej, militarnej i ekonomicznej poszczególnych potęg. Zarówno wybór misji, jak i jej rezultat wpływa na równowagę geopolityczną w Układzie Słonecznym.

Aby zapewnić sobie odpowiednią przewagę militarną, warto wykorzystać wyniki najnowszych badań naukowych. Nowocześniejsze statki uzbrojone w bardziej zabójczą broń mogą zdecydować o powodzeniu lub klęsce niejednej wyprawy. Odpowiednia opcja umożliwia rozdysponowanie posiadanych zasobów



finansowych pomiędzy aktualnie opracowywane projekty.

Gdy jest jasne, że bez interwencji zbrojnej się nie obejdzie, gracz osobiście wybiera liczbę i typ pojazdów, które wezmą w niej udział. Od niego też zależy, jakie wyposażenie znajdzie się na ich pokładach oraz kto zasiądzie za sterami. Wyboru dokonuje się spośród kilku pilotów, różniących się nie tylko pochodzeniem i wyglądem, ale przede wszystkim biegłością w obsłudze broni i sensorów oraz celnością. Choć nie ma wśród nich całkowitych nowicjuszy, to przed każdą misją warto zastanowić się, czy tym razem lepiej sprawdzi się doskonały w walce na krótkim dystansie Tamlin Haag, zwany „Psychopatą", czy sprytna Zhen Pei, której nikt nie dorówna w zadaniach rozpoznawczych.

Na początku rozgrywki codziennością będą dywersyjne rajdy. Przeważnie ich celem są kopalnie lycositu – najcenniejszej rzeczy w świecie przyszłości. Później coraz większym problemem staną się piraci. Jednak to wszystko okaże się błahostką, gdy pojawią się pojazdy Obcych...

Obowiązki naczelnego wodza nie oznaczają, że będziemy spędzać cały czas za biurkiem. W końcu nic tak nie wpływa na morale podwładnych, jak osobisty przykład. Po zatwierdzeniu misji, dobraniu pojazdów, wyposażenia i załóg czas samemu wcisnąć się w kabinę gwiezdnego myśliwca, zapiąć pasy i poprowadzić swoje kosmiczne niszczyciele do zwycięstwa. Najatrakcyjniejszą część Xenocracy stanowią walki. Mogą się one toczyć w przestrzeni kosmicznej lub nad powierzchnią planet. Ten drugi typ misji wiąże się przeważnie z ochroną instalacji naziemnych lub atakiem na nie. W trakcie bitwy możemy wydawać komendy naszemu skrzydłowemu.

Przedstawiona powyżej lista obowiązków, którym gracz będzie musiał sprostać, dotyczy trybu symulacyjnego. Osoby spragnione szybkiej walki w bezmiarach kosmosu ucieszy istnienie trybu zręcznościowego. Nie trzeba sobie wtedy zaprzątać głowy częścią strategiczną. Można też zrezygnować z osobistego doboru wyposażenia i zdać się na gust komputera. Jednak nawet wtedy, gdy zdecydujemy się na zręcznościową wersję zabawy, czeka nas nauka obsługi licznych urządzeń pokładowych. Oprócz właściwego stosowania różnorodnych typów rakiet i laserów nieodzowne będzie sprawne zarządzanie energią. Nie jest możliwe, by jednocześnie tarcze ochronne, silniki i systemy broni energetycznej otrzymywały maksimum mocy. Zawsze trzeba będzie wybierać między szybkością lotu, siłą ognia i odpornością na ostrzał. Niekiedy warto wyposażyć pojazdy w urządzenia maskujące, co po-

zwoli sprawić przeciwnikowi niespodziankę. Korzystanie z licznych wskaźników pokazujących stan pojazdu oraz wyświetlających wskazania sensorów i radaru ułatwia HUD.

Oprawa wizualna i dźwiękowa Xenocracy prezentuje się bardzo dobrze. Gra korzysta ze wspomagania akceleratorów grafiki trójwymiarowej, dzięki czemu wszelkie pojazdy kosmiczne, budynki i sama powierzchnia planet prezentują się doskonale. Przepiękne są walki w głębokim kosmosie – na tle kolorowych mgławic błyski laserów, smugi ścigających swoje cele rakiet, wybuchy i rozpaczliwie lawirujące pojazdy stwarzają niezapomniany klimat. Poziom adrenaliny podnoszą okrzyki skrzydłowego i trzeba uważać, by z nerwów nie katapultować się z całkiem sprawnego pojazdu. Byłby to niewybaczalny błąd – w końcu losy całej ludzkości spoczywają w naszych rękach. Jak zwykle zresztą.

Xenocracy

Typ gry:	połączenie symulatora myśliwca z grą strategiczną
Producent:	Grolier
Dystrybutor:	MIRAGE Media
Platforma:	Windows 95/98
Wymagania:	Pentium 133, 32 MB RAM, 73 MB miejsca na dysku, karta dźwiękowa zgodna z DirectX (zalecany SoundBlaster AWE), karta graficzna 2 MB RAM, CD-ROM 4×, zalecany akcelerator 3Dfx
Karty 3D:	Glide 3Dfx, Direct3D
Multiplayer:	do ośmiu graczy
Cena:	79 zł

Nasze CD-ROM-y

Obsługę programów zgromadzonych na CD-ROM-ach ułatwia przeglądarka uruchamiana na każdej płytce poleceniem start.exe. Intuicyjny interfejs użytkownika nie powinien przysparzać problemów osobom znającym sposób pracy aplikacji Windows, dostępna jest też Pomoc po wciśnięciu przycisku o takiej samej nazwie. Wersje demonstracyjne współczesnych gier na ogół wymagają szybkiego procesora i dużo pamięci RAM. W wielu przypadkach wskazane jest posiadanie akceleratora 3Dfx.

Łaty (patches), uaktualnienia i sterowniki do gier można znaleźć w Internecie na stronach producentów i dystrybutorów gier. Adresy witryn podajemy w tabeli obok.

Jeżeli CD-ROM po włożeniu do napędu nie działa prawidłowo, należy sprawdzić, czy nie jest uszkodzony. Krążek z wadami fizycznymi trzeba wysłać pod adres wydawnictwa (Vogel Publishing, Dział Prenumeraty, Plac Czerwony 1/3/5), a zostanie on wymieniony na sprawny. W razie innych problemów prosimy kontaktować się z Działem Publikacji Elektronicznych (tel.: 0-71 373 44 75 wew. 175 i 183, e-mail: cdrom@chip.pl).

Redakcja dołożyła wielu starań, aby dołączone do zeszytu CD-ROM-y działały poprawnie. Nie ponosimy jednak odpowiedzialności za wadliwe działanie programów ani ewentualne szkody powstałe w wyniku ich użytkowania. W przypadku jakichkolwiek wątpliwości dotyczących poszczególnych produktów prosimy zwracać się bezpośrednio do autorów aplikacji.

3DO Company
http://www.3do.com/
Accolade
http://www.accolade.com/
Activision
http://www.activision.com/
Bullfrog
http://www.bullfrog.ea.com/
Bungie
http://www.bungie.com/
Cavedog
http://www.cavedog.com/
Codemasters
http://www.codemasters.com/
Core Design
http://www.core-design.com/
Criterion Studios
http://www.csl.com/studios/
Cyan
http://www.cyan.com/
Digital Integration
http://www.digint.co.uk/
Eidos Interactive
http://www.eidosinteractive.com/
Electronic Arts
http://www.ea.com/
Epic Megagames
http://www.epicgames.com/
Firaxis
http://www.firaxis.com/
Grolier Interactive
http://www.grolier.co.uk/
GT Interactive
http://www.gtgames.com/
Hasbro
http://www.hasbrointeractive.com/
id Software
http://www.idsoftware.com/
Infogrames Entertainment
http://www.infogrames.net/
Interplay
http://www.interplay.com/
ION Storm
http://www.ionstorm.com/
IPS CG
http://www.ipscg.waw.pl/
Kalisto Entertainment
http://www.kalisto.com/
LEM
http://www.lem.com.pl/
Looking Glass Studios
http://www.lglass.com/
Maxis
http://www.maxis.com/
MGM
http://www.mgm.com/
Microprose
http://www.microprose.com/
Midway
http://www.midway.com/
Mindscape
http://www.mindscape.com/
MIRAGE Media
http://www.mirage.com.pl/
NovaLogic
http://www.novalogic.com/
Optimus
http://www.onet.pl/
Origin
http://www.origin.ea.com/
PopTop Software
http://www.poptop.com/
Pyro Studios
http://www.pyrostudios.com/
Rage
http://www.rage.co.uk/
Raven Software
http://www.ravensoft.com/
Red Orb
http://www.redorb.com/
Red Storm Entertainment
http://www.redstorm.com/
Ritual Entertainment
http://www.ritual.com/
Sierra
http://www.sierra.com/
SquareSoft
http://www.squaresoft.com/
Take-Two
http://www.take2games.com/
Ubi Soft Entertainment
http://www.ubisoft.com/
Westwood Studios
http://www.westwood.com/
Xatrix Entertainment
http://www.xatrix.com/

CHIP SPECIAL

Gry na PC
Nr 8 (22)
ISSN 1427-7301

Adres redakcji:
CHIP Special
Plac Czerwony 1/3/5
53-661 Wrocław
tel.: (0-71) 373 44 75
faks: (0-71) 55 73 61
e-mail: special@vogel.pl

Redaktor naczelny:
Romuald Gnitecki
Redakcja:
Marek Budny, Grzegorz Dąbrowski, Robert Dec, Piotr Dębek, Przemysław Imieliński, Krzysztof Krala, Przemysław Matyja, Krzysztof Sokołowski, Marek Staniewicz, Jerzy Wiewiór
Korekta:
Anna Benyskiewicz
Redakcja graficzna:
Przemysław Imieliński

Dział Marketingu i Sprzedaży Reklam:
Plac Czerwony 1/3/5
53-661 Wrocław
tel.: (0-71) 373 44 75
faks:(0-71) 55 73 61
e-mail: marketing@vogel.pl
Dyrektor ds. marketingu:
Jarosław Gromadka (w. 177)
Dyrektor ds. sprzedaży:
Marcin Hutnik (w. 153)

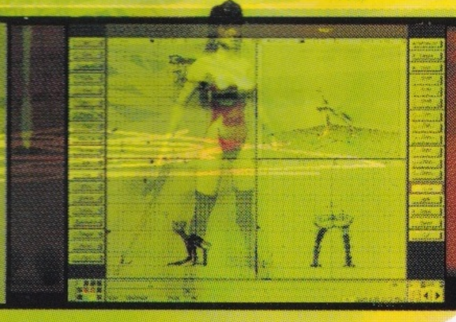
Sprzedaż numerów archiwalnych:
tel.: (0-71) 373 44 75 w. 157
e-mail: prenumerata@vogel.pl
Kolportaż:
Mariusz Ryznar
tel.: (0-71) 373 44 75 w. 131
Wydawca:
Vogel Publishing Sp. z o.o
Członek Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców i Związku Kontroli Dystrybucji Prasy

Prezes:
Jerzy Karwelis
Naświetlanie:
RAG Studio DTP, Wrocław
Druk:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Niemcy

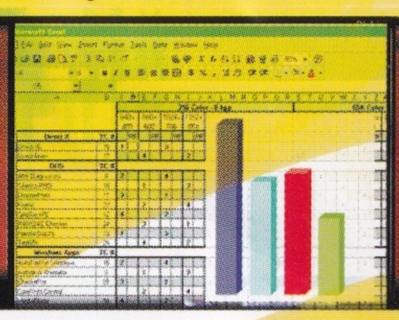
Wszelkie prawa zastrzeżone. Przedruk materiałów wyłącznie za zgodą redakcji. Za treść reklam redakcja nie odpowiada.

DVD

modelowanie 3D



aplikacje biurowe



wideo konferencja

VELOCITY 4400

Nadeszła era szybkości

Nadeszła następna generacja grafiki trójwymiarowej.

STB VELOCITY 4400™ daje niespotykaną prędkość i moc nie tylko we wszystkich aplikacjach użytkowych, ale także w grach i programach rozrywkowych. Zachwyca w grach, programach DVD i aplikacjach biznesowych. Dzięki zastosowaniu 128-bitowego procesora NVIDIA Riva TNT z 7 milionami tranzystorów (prawie tyle ile w Intel Pentium® II), karta STB VELOCITY 4400 uzyskuje niewiarygodną wydajność – dotychczas niespotykaną w żadnym akceleratorze 2D/3D.

Aby dowiedzieć się więcej, odwiedź naszą stronę internetową www.stb.com i przekonaj się jak VELOCITY 4400 przyspiesza wszelkie aplikacje biurowe, programy graficzne, przeglądarki internetowe oraz gry.

- **128-bitowy procesor NVIDIA Riva TNT**
- **16 MB pamięci SGRAM umożliwiającej rozdzielczość 1920x1200**
- **Wbudowany przetwornik cyfrowy DAC 250 MHz umożliwiający odświeżanie do 200 MHz**
- **Wyjście na monitor oraz telewizor (s-video & composite)**
- **Sterowniki pod Windows 95, 98, NT, OpenGL**
- **10 lat gwarancji**
- **Dostępna w wersji AGP lub PCI**

TCH COMPONENTS
tel: (22) 48 71 72
fax: (22) 48 12 06
www.tch.com.pl

TORNADO
tel: (22) 651 24 01
fax: (22) 651 24 07
www.tornado.com.pl

STB Systems, Inc. 7, Waterside Drive, Langley, Berks SL3 6EZ, Tel 01753 212600, Tech Support 01753 212612

Copyright 1998 STB Systems, Inc. All rights reserved. VELOCITY 4400™ is a trade mark of STB Systems, Inc. Pentium is a trade mark of the Intel Corporation. All trade names referenced are the trade marks, service marks or registered trade marks of their respective holders. Product may differ from photograph. Specifications and estimated retail price subject to change without notice.

STB®
www.stb.com

monitory

PROVIEW

Zestawy komputerowe

Skanery

Karty graficzne

Akcesoria

Drukarki

Akceleratory 3D

IS

INTER-ES

2 lata gwarancji

© FUX

51-162 WROCŁAW
ul. Długosza 31
tel. (071) 327 23 45

02-676 WARSZAWA
ul. Postępu 22
tel. (022) 843 54 30

01-652 WARSZAWA
ul. Potocka 14 paw. 12
tel. (022) 832 32 31

42-200 CZĘSTOCHOWA
ul. Jesienna 87/89
tel. (034) 363 71 99

85-051 BYDGOSZCZ
ul. Kościuszki 27
tel. (052) 345 73 19

PROVIEW
Experience the Difference

Interesujący Sprzęt